1997年3月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

MARCH 1997 3

定価 500Yen

各種プログラミング言語のホームページを大紹介!

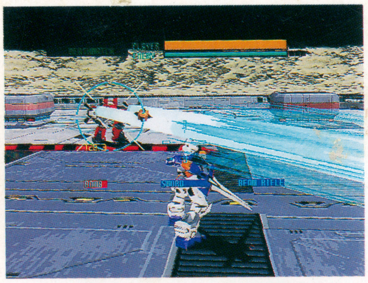
クリエイターのための インターネット活用

生の英会話学習にもなる
インターネットフォンで世界中の友達と話そう!

CPU&メモリ パワーアップ最新情報!

超速報! AV機器とパソコンが融合した「CEREB」
PC-98シリーズ新製品登場!
タッチパネル搭載の「CanBe」

好評企画 プログラミング講座
プレイステーション「ネットやろうぜ」/セガサターンBASIC/Macintosh用BASIC/Klik & Play/F-BASIC for Windows95/Visual Basic/C言語/JAVA



ストリートファイターEX
4人の隠しキャラ登場

カプコン春の三本柱大紹介
ストリートファイターIII
バトルサーキット
ヴァンパイアセイヴァー

パソコン・ゲーム
インターネットの『バーチャルゲームセンターシステム』
パソコン・ソフトのコンビニ流通事情
●Win95版『電脳戦機バーチャロン』発表!
●『超芸術トマソンの冒険』
『A5』の挑戦 〜映像とSLG

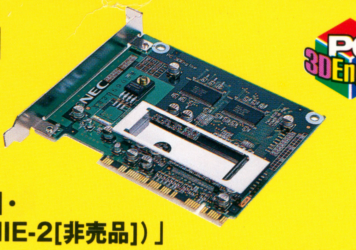
とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
2月発売の全294本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種、ゲーム機全機種
アーケード・ゲーム、ゲーム
・ミュージック&ビデオ

マルチメディアのNEC

買いの理由 その1

今話題の「Power VR™」を搭載した3Dグラフィックアクセラレータボードです。

PC 3DEngine™



速くて、きれいで新発売!! 標準価格:29,800円(税別)

Power VR™搭載

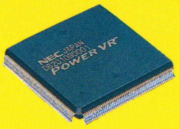
●Direct3D™及びSGL (Super Graphics Library) 対応
●話題のゲームソフト(CD-ROM3枚)付属 ❶「バイオハザード™」・❷「ReVolte™」・❸「ソフトウェアコレクション(オリジナルゲームコレクション／電子プラモデル DOGAGENIE-2[非売品])」

<製品仕様>■NEC製3Dグラフィックスプロセッサ「Power VR™」搭載■テクスチャメモリ 4MB(SDRAM)■PCIバススロット専用■Direct3D™及びPowerVR™専用API「Super Graphics Library」対応■すぐ遊べるCD-ROM3枚付属①「バイオハザード™」・②「ReVolte™」・③「ソフトウェアコレクション(オリジナルゲームコレクション／電子プラモデルDOGAGENIE-2[非売品])」

<動作環境>以下の仕様を満たすPC-9800シリーズ及びIBM PC/ AT互換機※1■ Windows®95日本語版対応■CPU/Pentium®※2■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■PCIバススロット搭載■CD-ROMドライブ■640×480ドット、65536色以上表示可能、Direct Draw™ 対応ドライバがインストール済

※1 但し、上記動作環境を満たすすべての機種の動作を保証するものではありません。一部の機種もしくは一部の組み合わせにより正常に動作しない場合があります。また使用するソフトウェアにより必要動作環境が異なりますので、詳しくはソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。※2 必要とするCPUの処理速度は、使用するソフトによって異なりますので、ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。※一部のDirect X™対応ソフトは、正常に動作しない場合があります。

POWER VR™



NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。
3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

<主な仕様>■ハードウェアによる影の自動生成■独自開発の隠面消去技術■パースペクティブコレクション■半透明、透明テクスチャ■環境マッピング■リニアMIPマッピング■霧、暗がり効果■平行光源、点光源、環境光 等

[ご使用のパソコンについての注意事項] ●PC-9800シリーズで、Trident社製グラフィックアクセラレータチップ搭載機種(PC-9821V13/M7、V16/M7、V20/M7、Xa10、Xa12、Xa13、Xa13/W12、Xa16/R、Xa16/W16、Xa16/W30、Xv13/R16、Xc13/M7)には、「Power VR™」搭載3Dアクセラレータボード対応ドライバが必要です。このドライバは、NECホームページ(http://www.nec.co.jp/) PC-VAN(J NECPC)、NIFTY-Serve(GO FNECINFO)にて配布されています。また、同機種及びPC-9821Cu13、Cu16、Ct20で、ゲーム中文字等の表示が乱れる場合は別途ユーティリティが必要になります。このユーティリティは、当社ホームページ(http://www.nehe.nec.co.jp/)、PC-VAN(J PCFX)にて配布されています。●PC-9821バリュースターシリーズのデスクトップモデル(PC-9821V10/S5、V10/S7、V10/C、V12/S5、V12/S7、V13/S5、V13/S7、V16/S5、V20/S5、V20/S7)はご使用になれません。●富士通製のパソコンにはご使用になれない機種があります。詳細は右記のホームサーバ・インフォメーションセンターにお問い合わせください。●グラフィック表示のドライバは最新版をご使用ください。※その他、制約条件や、正常に動作しない機種が一部ありますので、詳しくは当社のカタログをご覧いただくか、右記のホームサーバ・インフォメーションセンターにお問い合わせください。

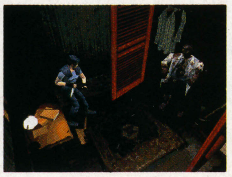
NEC

買いの理由 その2

買ったその日から遊べるように、人気ソフトがついてます!

PC 3DEngine™に付属!!

BIO HAZARD™



「バイオハザード™」

パソコン版だけのオリジナル要素を満載し戦慄のサバイバルホラーが堂々登場!

カプコン

不気味な洋館で特殊部隊の隊員を次々に襲う未知の怪物たち。その正体は何なのか?コンシューマーで大ヒットしたサバイバルホラーが、パソコン版だけのオリジナル要素を追加して登場!

©CAPCOM 1996 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

PC 3DEngine™に付属!!

ReVolte™

「リボルト™」

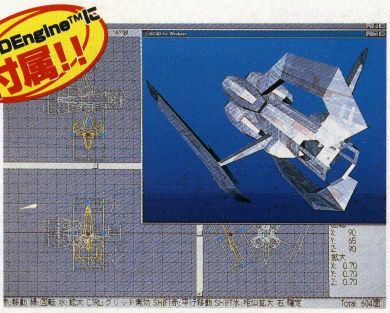
謎の侵略者から星系を奪還せよ!パソコンの限界に挑戦する3Dシューティング

バーチャリティー

クール星系において、知的生命体による侵略を受けた人類は、敵防衛システムの中枢へと直接奇襲をかける反攻作戦「リボルト」を発動した。6つの惑星を舞台に自機「RAIGA」を操り反撃せよ!

©VIRTUALITY 1996 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996

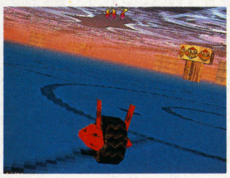
PC 3DEngine™に付属!!



「電子プラモデルDOGAGENIE-2」

「ソフトウェアコレクション」

オリジナルゲームコレクション(Ground Master／OMEGA FIELD／たたかえ!パクファモロワ!!／Dual Power)
電子プラモデルDOGAGENIE-2(非売品)



「OMEGA FIELD」

手軽に遊べるオリジナルミニゲーム集とCGアニメーション作成ツールを収録

オリジナルゲームコレクションは、3Dが気軽に楽しめる4タイトル。また、初心者でもCGアニメーションを作成できる、プロジェクトチームDoGA制作のDOGAGENIE-2もついてくるぞ。

©NEC Home Electronics,Ltd.1996 ©1996 Bio_100% ©1996 TINYAN
©1996 株式会社ドーガ

買いの理由 その3

「Power VR™」対応ソフトが続々登場します!

発売中!!

A5

「A列車で行こう5」

アートディンク

希望小売価格 ¥12,800(税別)

ファン待望の最新作。2Dビュー画面と3Dビュー画面を同時に開き両方を見ながら都市開発を進めよう。初登場のヘリコプターや電車、バスに乗って都市を眺めるオプショナルツアーもあるぞ。

Copyright©1996by Artdink.

続々登場!!

「覇王の魔城」(仮)

光栄

発売日未定／価格未定

©KOEI CO.,LTD.

※画面は開発中のものです。

「虚空漂流ニルゲンツ」

マイクロキャビン

発売日未定／価格未定

©1996 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。●「Power VR」及びPower VRのロゴは、英国VideoLogic Limitedの商標です。●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、DirectX、Direct3D及びDirect Drawは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。● Pentiumは、米国Intel Corporationの登録商標です。●IBM PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●DOGAGENIE-2は株式会社ドーガの商標です。●その他、会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は、必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。

※PC 3DEngine™に関する動作環境、技術的なご質問はホームサーバ・インフォメーションセンターへ TEL03(5232)6222 受付時間 月〜金(祝日及び当社指定休日は除く)9:00〜17:00

※NECホームエレクトロニクスのホームページで情報を提供中! http://www.nehe.nec.co.jp/

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

POWER VR

マイコン BASIC Magazine

3

MAR. 1997

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン 3 月号
第16巻 第 3 号 1997年 2 月25日印刷
1997年 3 月 1 日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1997 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田 1－11－15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂
<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

19 特集
各種プログラミング言語のホームページを大紹介！
クリエイターのためのインターネット活用
●キミの知らない情報がギッシリ 目的別ホームページガイド
●テスト稼働開始！ ベーマガ・ホームページ設立への道のり
●パソコンでなくても楽しめる！ 専用端末でお手軽インターネット
●パソコンがなくてもネット・サーフィンできる！ セガサターンでインターネット
●これだけは覚えておきたい 通信基礎知識&必携ツール

34 生の英会話学習にもなる！
インターネットフォンで世界中の友達と話そう！

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

72 プレイステーション「ネットやろうぜ」"楽しみかたのいろいろ"
～3Dモデリングソフトを使ってPlayStationのモデリング・データを作成～

76 セガサターンでBASICプログラムが組める！
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
～数値と文字をマスターする～

78 Macintosh用日本語BASIC
Future BASIC II プログラミング・セミナー
～PICTファイルの表示とメニュー処理～

82 Klik & Playゲーム作成術
～多関節の動きに挑戦！～

85 F-BASIC for Windows95プログラム教習所
～分数計算のアルゴリズムをプログラムにしてみよう！～

88 ハロー！ C言語ワールド
～変数を使おう～

90 Visual Basic研究所 愛称：VB研
～ActiveX Control Padのすべてをお見せしましょう～

94 新連載：新技術やワンランク上のプログラミングをマスターする！
Windowsプログラミング完全マスター
～インターネット時代のJava完全マスター！～

98 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～再帰計算で緻密なグラフィック描画を実現しよう！～

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	Quick Light	佐藤陽亮	102
FM TOWNS	剣聖伝説	谷 光典	112
MSX	MEGA-TEN	ELECTRIC SHEEP SOFT	115
	BLOCK DETECTOR	高橋勇二	117
PC-8801mkIISR	What's Color	大河原孝和	119
PC-9801	CAVE ADVENTURE	福崎忠彦	121
	MARBLE STICKER	DEDENOBU soft	123
	WING FACTORY	Tilto Soft	126
	(実用) THREED Ver.3.21J	iphelse	130
	(実用) イラストロジック解答表示プログラム	水野智康	134
X1	移植版 Antagon	ふっさん	137
X68000	移植版 奇跡の品物	瀬川彰久	141
FX-890P	移植版 サイキックパワー	こじろ	144
PC-E500	シュプール	御茶目菜子	145
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
X68000+NAGDRV2+GS音源	FINAL FANTASY IV～戦闘テーマ2～	渋川大吾	149
	チェルノブ～エンディングからスタッフロール	深津将生	151

43 1400機種以上のパソコンに対応!!
自分でできるパソコン・パワーアップ!
「CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ」最新情報

57 緊急速報
家電を意識した新デザイン! 新PC-9821が登場!

通信関連企画

6 キミのブックマークに加えよう!
ホームページ・ナビゲーション

40 BMネットワークTODAY
電子メールを使いこなせ!

300 BBS電話帳スペシャル
今月のテーマ:**観光情報/農業情報**

好評連載

62 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
インターネットのテレビはパソコン?

新製品情報満載

39 NEW PRODUCTS
パソコン通信やインターネットに最適な高速FAXモデム
アイワPV-BF3360WW

58 Information Catch Up !
- ついに登場! MMX対応Pentiumプロセッサ
- MMX対応パソコン発売ラッシュ到来!
- 人気のミニノートパソコンに新モデルLibretto 50発売
- キミの98が3Dゲームマシンに! POLYGON3D VXの98PCIバス版
- 定番ワープロソフト最新バージョン2月に発売決定!
- ヒューマンからDirect3Dを採用した3Dオーサリング・ソフト

154 明日のスター・プログラマー

155~ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード

NECホームエレクトロニクス ……表2~前付カラー3
NEC……表4

メディア

帝人……前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア……前付カラー8
コナミ ……中付カラー156~157
ソニー・コンピュータエンタテインメント ……中付カラー158~159
テイジイエル ……中付カラー160~161
東芝EMI ……中付カラー162
マイクロビジョン……中付カラー163
日本アドバンス・テクノロジー ……中付カラー164
NTT出版 ……中付カラー165
SPS……中付カラー166
グラムス……中付カラー167
オフィスサーティナイン……記事中カラー211
セガ・エンタープライゼス ……記事中カラー228~229
日本ファルコム……表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード) ……記事中カラー245
ポニーキャニオン……記事中カラー250

学校関連

代々木アニメーション学院 ……前付カラー9,前付18
コナミ……中付カラー170
バンタン電脳情報学院……後付298
東京ゲームデザイナー学院……後付299

パソコン・ショップ

関東・甲信越――
ウェーブ・アイ……前付12~13
ピー・アンド・エー ……前付14~15
クレバリー ……前付16~17
ロケット ……記事中48
遊基パソコン館 ……記事中70
PCアウトレット……後付303
コンピュータバンク ……後付304~305
エリント……後付306
アクティブ……後付307
インパクト……後付308
ポイント……後付309
パシフィックレンタル……後付310
アイツー東京1号店 ……後付312
サンマックス……後付313
ソフトショップラム……後付314
OTTO ……後付315
日本マイコン流通センター ……記事中44~47,後付316~322
関西――
ユニオンコンピューターネットワーク ……後付314
イオシス ……後付315

中古基板販売

トライ……記事中286
キョーワインターナショナル……記事中287

キミのブックマークに加えよう！

GET HPN Home Pages Navigation

ホームページ・ナビゲーション

GIFアニメーションの容量が大きすぎて悩んでいるホームページ作者に朗報です。

マクロメディア社から，アニメーション作成ツール『Macromedia Flash』(特別価格19,800円)が2月下旬に発売されます。Macromedia Flashで作成したデータは，プラグイン・ソフト『Shockwave Flash』で見ることができます。

データサイズは，GIFアニメーションにくらべ50〜30%程度ですみます。ページのちょっとした演出に注目したいアイテムです。

くわしくは，http://www.macromedia.com/jp/macromedia/pr/1996/flash.htmlを見てくださいね。

緊急速報！ 本誌プログラム連載と完全連動！ ベーマガ・ホームページ テスト稼働開始！

マイコンBASIC Magazine Home Page

http://www.yk.rim.or.jp/~tetsuya/bm/index.htm

お待たせしました。ベーマガ・ホームページがいよいよ試験運用をスタート。BMプログラミング講座＆特選投稿プログラム・コーナーに掲載されているプログラムがダウンロードできるほか，OFコーナー・スペシャル・ホームページ版やOF伝言板など，ホームページならではのコーナーも満載です。

今回は実験的な運用ですが，反響があれば正式に開設される予定です。みなさん急いでアクセスしましょう！

※このホームページは試験運用のため，掲載されている画面とはデザインや内容が異なる場合があります。

また，URLが変更になることがありますので，ご了承ください。

●東京都板橋区　金子 英明さんのオススメ●

ウェブ同窓会 この指とまれ

http://yubitoma.justnet.or.jp/

『この指とまれ』は，世界中からアクセスできるインターネットのメリットを活用した画期的な同窓会ホームページです。日本全国の中学，高校，大学を網羅しており，ここに登録しておけば，ホームページ上で同窓会の連絡や，メールのやりとりができるようになっています。

HTMLがわからなくても，同窓会ホームページが作成できる自動ホームページ作成機能は，同窓会の幹事さんにはうれしいサービスですね。

from 金子 英明さん

このホームページは，インターネット上で同窓生探しができるのが特徴です。全国の中学校から高校，大学の約2万校が都道府県別に登録されていて，利用者が氏名，卒業年度，電子メール・アドレス，メッセージを入力すると，同窓生名簿が自動的にできあがります。

懐かしのご学友と再会してみてはいかがでしょうか。

ベーマガ読者のホームページ紹介コーナー

●東京都目黒区　瀧澤 幸仁さん作●

Yukihito Takizawa's HomePage !!

http://village.infoweb.or.jp/~fwhd4707/

応募のメールでは，「なにぶん中1なもんでたいしたホームページはできませんが…」とありましたが，CGIやJavaScriptを使ったり，音声データが聴けたりと，とても凝ったページになっています。英語バージョンも作成中のようですね。がんばってください。

from 瀧澤 幸仁さん

このページは，僕の自己紹介を中心としたページです。また，自己紹介だけでなく，チャット，BBS，データベースなどがあります。

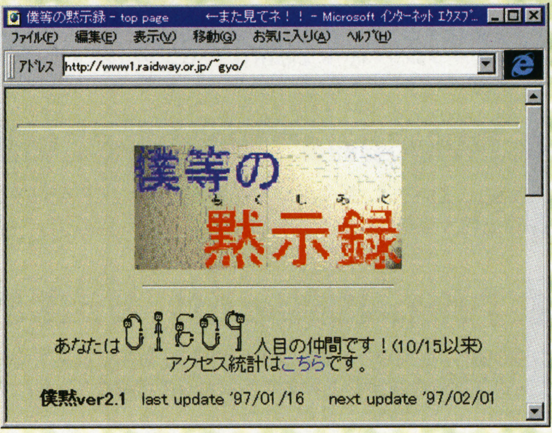
はじめは，こんな僕がホームページを作ったなんて，信じられなかったのですが，今ではだいたい毎日，楽しく更新しています。

お暇なときは，アクセスしてみてください。更新しているかもしれません…。

●東京都練馬区　Gyoさんほか5名作●

僕等の黙示録

http://www1.raidway.or.jp/~gyo/



Gyoさんをはじめとする，高校生5人組（宇宙人1人を含む？）が作成しているホームページ。サッカーやゲームなど，みなさんも興味のある話題を取りあげています。インターネットに関する用語解説やホームページの作りかたも，わかりやすくてGoodです。

from Gyoさん

世紀末，この世の終わりを感じた4人の人類と1人の宇宙人が集い，未来への遺産を残した。その名も「僕等の黙示録」。

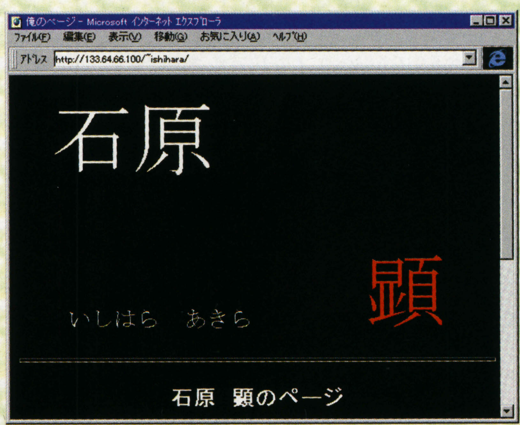
彼らは語る。「我々は僕黙により高校生のマルチメディア化をはかるとともに地位を確立し，現代の高校生の姿を世界中に理解してもらうために集った」と。

そしてNASAに捕まった宇宙人Tetsuの運命は…？

●大阪府高槻市　石原　顕さん作●

石原 顕のページ

http://h-sn001.ise.osaka-sandai.ac.jp/~ishihara/



投稿プログラム・コーナーの常連，石原さんのホームページです。非常にシンプルなデザインですが，音楽や投稿したプログラムへの熱い思いが伝わってきます。自己表現の場として，ホームページが活用されているいい見本といえるでしょう。

from 石原 顕さん

実は暇つぶしに作ったページなのですが，「ウリ」として本誌のゲーム・ミュージック・プログラム・コーナーの掲載歴なるものを載せてみました。誌面では語られていない作品に対する思い入れを書いてありますので，バックナンバーを参照していただければ，より内容が理解できます。

また，このページは内容の検討，構築を現在も進行中です。ご意見等ございましたらメールにて。

みなさんのホームページをバンバン紹介します！

毎回，いろいろなホームページを紹介しているホームページ・ナビゲーション。これからもより楽しいホームページをピックアップしていきます。

これからは，読者のみなさんのホームページを，より積極的に紹介していきたいと思います。自分または友達のおもしろいホームページがあったら，ぜひ電子メールまたは，ハガキで編集部に教えてくださいね。

■ハガキのあて先

〠141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「HPN」係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp
※件名にはかならず「HPN係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入要項

①住所
②氏名またはペンネーム
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦したいホームページのURL（http://～）
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

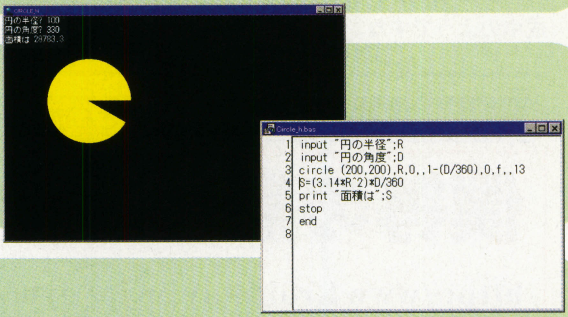
FUJITSU

Q1 N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？

はい,F-BASIC95なら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

その他にも、QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98,F-BASIC86などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

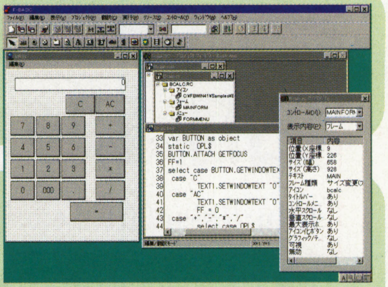
Q4「Windows95に対応していますか？」

はい、対応しています。操作性はもちろんのこと、F-BASIC95で生成したプログラムは、32bitアプリケーションとなりますので、実行速度の向上や64KB以上の大きなデータを取り扱うことができます。また、ロングファイル名も取り扱うことができます。

Q5「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

F-BASIC95は、従来からの遂次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASIC95が最適です。

Q6「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」



はい、動きます。F-BASIC95が生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させせることもできるので、F-BASIC95のインストールされていない環境でも実行できます。

Q7「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASIC95と他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASIC95プログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへ拡張できます。

32bit アプリケーションが作れる

新 発 売

F-BASIC95 for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC95」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC86、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95 ●F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

■お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
受付時間／9：00～12：00、13：00～17：00 月曜日～金曜日（祝日をのぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ開設 http://www.infoweb.or.jp/fmw/

SFX特撮科
モーションキャプチャーロボ

新設 ゲーム・デザイナー科（東京校ー修学2年）

新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校ー修学1年）

新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校ー修学2年）

全校 CGアニメ・ゲーム科（修学2年）

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）	SFX特撮科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）	声優タレント科（1年）
デジタルペイント・アーティスト科（1年）（仕上げアート）	マンガ・コミックプロ養成科（1年）
	ジュニア・ノベルズ科（1年）
アニメ制作科（1年）	ビジュアル・イラスト科（2年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）	ミュージック科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）	フラワー・デザイナー師範科（1年）

98.62%

学校法人／マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

● 入学案内書無料進呈
●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい

インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

やればやったで自然に公認資格取得

● 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
● 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
● 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
● 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業） ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-2 代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡1／15（祝）・札幌（2月）・東京（3月）、開催決定

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-2 代々木アニメーション学院
☎（03）3470-1105 原宿声優スタジオ

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

ディスプルを使うと，こんなにきれい

いつもの映像が…
（ビデオ入力の画面）

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

こんなにきれいに!
（ディスプルの画面）
■使用RGBディスプレイ:NEC PC-KM173

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

これがディスプルのつなぎ方じゃっ!

色合い調整ってなに？

ディスプルのフロントパネルにある３つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ２など	XMD-2RGB/S, XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用）, XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ6,900円（税別）
【注意】XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050 価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010 価格2,500円（税別）
※ ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※ 21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意　DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ、CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-254-6405　京都支局 075-221-8021　鹿児島支局 099-226-3630

WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE WAVE EYE

全メーカー最新機種勢揃い!

全国どこでも
秋葉原特価でご提供!!

安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!
全国配送/指定日配送!
代金引換OK!!
組替自由/最高84回払!
お見積り無料!!

FAXでの注文もOK!
FAX. 0466-44-0099

お申し込みは今すぐ通話料無料のフリーダイヤルで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 98

プラン351 PC-9821Cu13/E

PC-9821Cu13/E(P133、32MB、1.2GB、15"一体型、33.6kbpsFAXモデム、TV、CD) 333,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計365,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
6,100円 ×48回	ボーナス なし

プラン352 PC-9821Ct20/A

PC-9821Ct20/A(P120、32MB、1.6GB、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム、各種ソフト) 498,000円
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計560,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン353 PC-9821V13/S5C3(D3)

PC-9821V13/S5C3(D3)(P133、32MB、1.2GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム、各種ソフト) 298,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計330,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

10,000円 ×18回	ボーナス18,000円× 3回
6,000円 ×24回	ボーナス24,000円× 4回
6,900円 ×36回	ボーナス なし

プラン354 PC-9821V20/S7C3(D3)

PC-9821V20/S7C3(D3)(P200、32MB、2GB、8xCD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) 408,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計470,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン355 PC-9821V16/M7C3(D3)

PC-9821V16/M7C3(D3)(P166、32MB、2GB、8倍速CD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) 403,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ、超キレイ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計465,800円➡ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン356 PC-9821V20/M7C3(D3)

PC-9821V20/M7C3(D3)(P200、32MB、3GB、8倍速CD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) 498,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計580,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン357 PC-9821Xv20/W30

PC-9821Xv20/W30(P200、32MB、3GB、8倍速CD) 580,000円
CPD-17SF9(SONY、17トリニトロンマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-620JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計752,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン358 PC-9821Nr13/D10

PC-9821Nr13/D10(P133、32MB、12.1"DSTN、CD、ワープロ、表計算) 388,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計420,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,900円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス なし

プラン359 PC-9821La10/S8

PC-9821La10/S8(P100、10.4"TFT、16MB、810MB、288FAXモデム、ワープロ・表計算ソフト) 410,000円
BJC-35VII(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計467,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン360 PC-9821Nr15/S14F

PC-9821Nr15/S14F(P150、16MB、12.1"TFT、1.4GBHD、10xCD) 750,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計812,800円の品➡ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス なし

IBM 新型 アプティバ

プラン361 AptivaJ3K(V)

AptivaJ3K(P133、32MB、2GB、15"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス19,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス なし

プラン362 AptivaH5F

AptivaH 5 F(P 150、32 MB、2.5 GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス23,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
7,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン363 AptivaH6F

AptivaH6F(P166、32MB、2.5GB、高品位17"CRT、CD、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス19,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン364 AptivaH7G

AptivaH 7 G(P 200、32 MB、3.2 GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン365 ThinkPad535-2606-MF9

ThinkPad535-2606-MF9(P133、8MB、1GB、10.4"TFT)
BJC-35VII(小型インクジェットプリンタ) 54,800円
IS-11(カラースキャナカートリッジ) 12,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス なし

アプティバSシリーズ

プラン366 Aptiva B80

Aptiva B80(MMX、32MB、2.5GB、CD、15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン367 Aptiva B85

Aptiva B85(MMX、32MB、2.5GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 42,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン368 Aptiva B95

Aptiva B95(MMX、32MB、3.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,000円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,400円 ×72回	ボーナス なし

マッキントッシュ

プラン369 Performa5440

Performa5440(603e/180、16MB、1.6GB、8xCD、15"一体型、TV、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン370 Performa6420

Performa6420(603e/200、24MB、2.4GB、8xCD、17"AVディスプレイ、TV、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円 ×72回	ボーナス なし

東芝

プラン371 BREZZA 5133MB

BREZZA 5133MB(P133、16MB、1.6GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム) 298,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス18,000円× 4回
3,000円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン372 Libretto50

Libretto50(P75、8MB、500MB、6.1"TFT) 228,000円
28.8kbpsFAXモデムカード 29,800円
定価合計257,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×18回	ボーナス16,000円× 3回
4,900円 ×24回	ボーナス24,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス なし

COMPAQ

プラン373 Presario 3020

Presario 3020(P166、24MB、12.1"TFT、2GB、4連装CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン374 Presario 8716

Presario 8716(P200、32MB、17"CRT、2.5GB、CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

WOODY

プラン375 CF-200PD

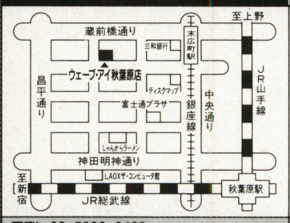
CF-200PD(P200、32MB、2.5GB、PDドライブ、17"CRT、TVチューナ、キャプチャー、各種ソフト) 498,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ、超キレイ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) プレゼント
マウスパッド プレゼント
定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス なし

スタッフ募集!!

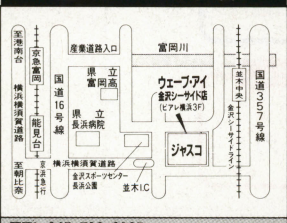
●正社員
●アルバイト
※18〜30才まで
経験者優遇
※委細面談、当社規定により優遇致します。
☎0466-44-0432
担当/小林・小黒(受付/月〜金 10:00〜18:00)

秋葉原店



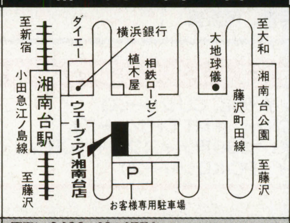
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



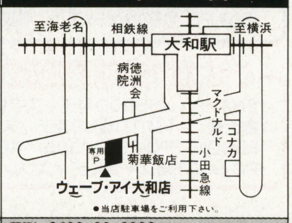
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブアイのサポートです。

お申し込み、お問い合わせは **0466-44-0488へ**

表示価格は全て消費税抜きの価格です。

1 ウェーブアイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種/富士通FMV、IBM APTIVA:ThinkPad

2 ウェーブアイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。

掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!

●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通

プラン331 DESKPOWER S135

FMVS135(P133、15"CRT、16MB、1.6GB、8xCD、33.6KbFAXモデム) ……268,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) ……29,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

定価合計300,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円 ×24回	ボーナス17,000円× 4回
3,100円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,300円 ×48回	ボーナス なし

プラン332 FMVS165A

FMVS165A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム) ……338,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント

定価合計400,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円 ×24回	ボーナス21,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,200円 ×48回	ボーナス なし

プラン333 FMVS167A

FMVS167A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、17"CRT、FAXモデム) ……378,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント

定価合計440,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

6,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン334 FMVS207

FMVS207(P200、32MB、2.1GB、12xCD、17"CRT、FAXモデム) ……428,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント

定価合計490,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス17,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン335 FMVT165

FMVT165(P165、16MB、2.1GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム) ……343,000円
BJC-240J(カラーBJプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント

定価合計385,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
4,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス なし

プラン336 DESKPOWER T207

FMVT 207(P 200、17"CRT、32 MB、2.1 GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー) ……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

定価合計560,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン337 DESKPOWER T20D7

FMVT20D7(P200、17"CRT、32MB、2.1GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー、DVD、MPEG2) ……598,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

定価合計660,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス29,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン338 DESKPOWER Tp207

FMVTP207(PPRO200、17"CRT、32MB、2.1GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー) ……558,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

定価合計620,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,000円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス なし

プラン339 BIBLO 5150NA3/W

FMV55NA3S(P150、12.1"TFT、各種ソフト) ……618,000円
BJC-240J(Wonder BJカラープリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント

定価合計660,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン340 BIBLO 5120NU2/W

FMV52NU2S(P120、11.3"TFT、各種ソフト) ……398,000円
BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント

定価合計455,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン341 FMV53NPWS

FMV53NPWS(P133、12.1"TFT、携帯モデル、各種ソフト) ……478,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント

定価合計535,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン342 BIBLO 5100NC/S

FMV50NCS5(P100、7.2"DSTN、モーバイル) ……248,000円
BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント

定価合計305,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
5,500円 ×48回	ボーナス なし

SOTEC 完全国内生産

プラン343 Winbook Bird100/S

Winbook Bird100/S(P100、16MB、810MB、11.3"TFT、ベースステーション) ……398,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円

定価合計455,800円の品➡ 特価**308,000円**

7,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン344 Winbook Bird133G/S

Winbook Bird133G/S(P133、16MB、1.35GB、11.3"TFT、ベースステーション) ……498,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
純正モデム ……プレゼント

定価合計555,800円の品➡ 特価**408,000円**

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン345 Winbook Quattro/V150X

Winbook Quattro/V150X(P150、16MB、1.35GB、12.1"TFT、XGA、6xCD) ……598,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
純正モデム ……プレゼント

定価合計655,800円の品➡ 特価**468,000円**

8,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス24,000円×10回
8,600円 ×72回	ボーナス なし

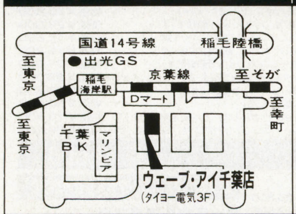
アウトレット 新品です 放出品

FMV5DSE53	159,800円	FMVTW-GT1	149,800円	PC-9821V20/M7C2	309,800円
FMV5DSE71	179,800円	PC-9821CB10/TA	159,900円	PC-9821V20/M7E2	328,000円
FMV5DTE53	159,800円	FMV47NLTS1	99,800円	PC-9821Xc13/M7A	184,000円
FMV5DH4	149,800円	PC-9821Cr13/TA	179,800円	PC-9821Xc13/S5A	246,000円
FMV5DSX4	129,800円	PC-9821Cu10/DB	189,800円	Aptiva J31	155,000円
FMV5DCE21	158,000円	PC-9821Cx2/S17T	139,800円	CF-32FP	149,800円
FMV5DSP253	169,800円	PC-9821V10/S5RC	129,800円	Aptiva J35	189,800円
FMV5DSP271/3	198,000円	PC-9821V13/M7C2	219,000円	Aptiva H55	209,800円
FMV5DTS271/3	199,800円	PC-9821V13/S7RD	178,000円	CF-100A	159,800円
FMVTW-H	129,800円	PC-9821V16/M7C2	268,000円	リブレット20JT	79,800円
FMVTW-GS1	129,800円	PC-9821V16/S5C2	194,000円		

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

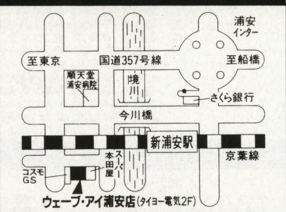
インターネットホームページ開設……
http://www.waveeye.co.jp/
毎日、情報更新!新鮮な情報!!

千葉店



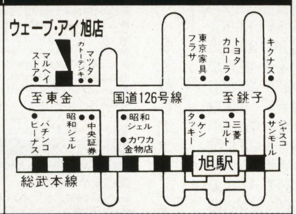
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

お葉書でのご注文もOK!!

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

■振込先
横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

富士通FMLABだから安心!!

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※ Apple製品、及び限定特価商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
④ 夜間配送だってOK!!
（※ PM 6:00～PM 8:00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
⑥ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
⑦ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

注目!! 平成9年7月末の一括払い手数料（金利）無料（3月末/4月末/5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE / SHARP (Mebius)

PC-9821 Nr13 / D10modelA / B
- Pentium / 133MHz · 32MB
- 12.1インチDSTNカラー
- HDD : 1GB（一太郎7, 他）
- 8倍速CD-ROM

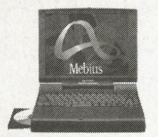
定価¥388,000 ➤ **P&A特価¥248,000**

PC-9821 Nr15 / S14F
- Pentium / 150MHz · 16MB
- 12.1インチTFTカラー
- HDD : 1.4GB（Win95）
- 10倍速CD-ROM / FAXモデム

定価¥498,000 ➤ **P&A特価¥299,800**

PC-9821 Na15 / X14
- Pentium / 150MHz · 16MB（EDO）
- 12.1インチTFTカラー
- HDD : 1.4GB（Win95）
- 8倍速CD-ROM

定価¥750,000 ➤ **P&A特価¥345,000**



MN-7350
- Pentium / 150MHz · 32MB
- 12.1インチTFTカラー
- HDD : 2GB（Win95）
- 10倍速CD-ROM / FAXモデム

定価¥660,000 ➤ **P&A特価¥462,000**

● PC-9821 Nr12 / D10	特価¥184,800
● PC-9821 Nr15 / S10	特価¥255,000
● PC-9821 La10 / S8 modelC / D	特価¥214,800

EPSON（Dos/V）

● VN-513ET	特価¥324,800
● VN-512ET（+8MB付）	特価¥269,800

SHARP（Mebius）

● MN-7150	特価¥355,000
● MN-6350	特価¥331,800
● MN-5100D	特価¥266,800

NEC-98シリーズ（送料¥2,000）

VALUE STAR

● PC-9821 V13 / S5 model C3 / D3	定価¥298,000	➤特価¥178,800
● PC-9821 V20 / S5 model C3 / D3	定価¥368,000	➤特価¥217,000
● PC-9821 V20 / S7 model C3 / D3	定価¥408,000	➤特価¥244,800
● PC-9821 V16 / M7 model C3 / D3	定価¥403,000	➤特価¥258,000
● PC-9821 V20 / M7 model C3 / D3	定価¥498,000	➤特価¥328,000

98MulTi CanBe

● PC-9821 Cu13 / E model A / B	定価¥333,000	➤特価¥206,000
● PC-9821 Cu16 / H model A / B	定価¥393,000	➤特価¥243,000
● PC-9821 Ct20 / A model A / B	定価¥498,000	➤特価¥308,000

98MATE X・R

● PC-9821 Xa13 / W12 + MF-8515F	定価¥307,800	➤特価¥182,800
● PC-9821 Xa16 / W16 + MF-8515F	定価¥357,800	➤特価¥212,800
● PC-9821 Xa16 / W30 + MF-8515F	定価¥387,800	➤特価¥247,800
● PC-9821 Xv13 / W16 + MF-8515F	定価¥337,800	➤特価¥211,000
● PC-9821 Xv20 / W30 + MF-8515F	定価¥517,800	➤特価¥318,000
● PC-9821 Ra18 / N20 + MF-8515F	定価¥397,800	➤特価¥276,000
● PC-9821 Ra20 / N3 + MF-8515F	定価¥437,800	➤特価¥299,800
● PC-9821 Rv20 / N20 + MF-8515F	定価¥569,800	➤特価¥392,800

Fujitsu FMVシリーズ（送料¥2,000）

New DESKPOWER

● S13（FMVS1351～3）	定価¥268,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S165（FMVS1651～3）	定価¥308,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S165（FMVS165A1～3）	定価¥338,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S167（FMVS1671～3）	定価¥348,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S20（FMVS2071～3）	定価¥428,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● T16（FMVT1651～3）	定価¥343,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● T20（FMVT2071～3）	定価¥498,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TP20（FMVTP2071～3）	定価¥558,000	➤P&A特価TEL下さい!!

PC-98MATE X・Rのモニターを変更の場合は

（ご注意）VALUE・STAR等のCRTセットモデルはモニターの変更はできません。
<<セットのモニター = MF-8515（iiyama / 15"・0.28）…… 定価¥39,800>>

● MF-8517E（iiyama）（17"・0.28）	定価¥64,800	に変更の場合¥18,800
● MF-8617E（iiyama）（17"・0.26）	定価¥69,800	に変更の場合¥26,800
● MF-8617ES（iiyama）（17"・0.26）	定価¥79,800	に変更の場合¥31,800
● MT-8617E（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥72,800	に変更の場合¥31,800
● MT-8617ES（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥84,800	に変更の場合¥40,800
● MF-8221E（iiyama）（21"・0.28）	定価¥168,000	に変更の場合¥102,000
● MT-8521E（iiyama）（21"・0.3ダイヤトロン）	定価¥178,000	に変更の場合¥111,800
● RD-17V（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）【NEW】	定価¥79,800	に変更の場合¥35,000
● RD-17GXII（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥128,000	に変更の場合¥42,800
● RD-17GII（三菱）（17"・0.25ダイヤモンドトロン）	定価¥198,000	に変更の場合¥46,800
● PC-KM153R2（NEC）（15"・0.28）	定価¥69,800	に変更の場合¥5,800
● PC-KM155（NEC）（15"・0.25クロマクリア管）	定価¥79,800	に変更の場合¥20,800
● PC-KM173R【限定】（NEC）（17"・0.28）	定価¥118,000	に変更の場合¥26,800
● PC-KM173R2（NEC）（17"・0.28）	定価¥99,800	に変更の場合¥36,800
● PC-KM175（NEC）（17"・0.25クロマクリア管）	定価¥118,000	に変更の場合¥41,800
● PC-TM151（NEC）（15"・0.28・TV付）	定価¥79,800	に変更の場合マイナス¥200
● PC-TM171（NEC）（17"・0.28・TV付）	定価¥128,000	に変更の場合¥55,000
● LCM-17FX（ロジテック）（17"）	定価¥79,800	に変更の場合¥26,500
● CPD-15SF9（SONY）（15"・0.25トリニトロン）	定価¥64,800	に変更の場合¥15,000
● CPD-17SF9（SONY）（17"・0.25トリニトロン）	定価¥99,800	に変更の場合¥38,800

を加算して下さい。

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。 ●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

P&A for Internet!! URL☞http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けもOK。ぜひ御利用下さい!!

今月の特選品

■NEC
PC-9821 V13 / S5model·C3 / D3
- Pentium / 133MHz · 32MB
- HDD:1.2GB（一太郎7, 他）
- 8倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付

定価¥298,000の品 **P&A特価¥178,800**

■NEC（VALUESTAR）
（コストパフォーマンスが冴える）
PC-9821 V20 / S5model·C3 / D3
- Pentium / 200MHz · 32MB
- HDD:2GB（一太郎7, 他）
- 8倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付

定価¥368,000の品 **P&A特価¥217,000**

■NEC（CanBe!）
（多彩な映像・サウンド・パフォーマンス）
PC-9821 Ct20 / Amodel·A / B
- Pentium / 200MHz · 32MB
- HDD:1.6GB（一太郎7, 他）
- CD-R搭載
※ 17"CRT付

定価¥498,000の品 **P&A特価¥308,000**

■iiyama
（17インチマルチスキャンCRT）
MT-8617E
- ダイアモンドトロン
- AGピッチ：0.25

定価¥74,800の品 **P&A特価¥64,800**

■NEC
（17インチマルチシンクCRT）
PC-KM175
- クロマクリア管
- マスクピッチ：0.25

定価¥118,000の品 **P&A特価¥74,800**

■NEC（98MATE-X）
（高性能・高信頼性のミニタワー機）
PC-9821 Xv20 / W30
- Pentium / 200MHz · 32MB
- HDD:3GB（Win95）
- CD-ROM・ネットワーク機能
※ CRTは別売です。

定価¥478,000の品 **P&A特価¥285,000**

■NEC（98MATE-X）
PC-9821 Xa13 / W12
- Pentium / 133MHz · 16MB
- HDD:1.2GB（Win95）
- 6倍速CD-ROM
※ CRTは別売です。

定価¥268,000の品 **P&A特価¥149,800**

プリンター（PCケーブル付）（送料¥1,000）

■Canon BJC-455J
（BJカラープリンター）
● A3対応 ●ハイスピード720dpi
定価¥79,800 **P&A特価¥51,800**

■EPSON（NEWカラリオ） PM-700C
●写真のような高画質（720・360dpi）
定価¥59,800 **P&A特価¥46,800**

■NEC PC-PR101 / J110R
【PICTY 110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価¥49,800 **P&A特価¥14,800**

■Canon BJC-420J
- 高画質カラー
- 720・360dpi

定価¥59,800 **P&A特価¥35,800**

■EPSON MJ-510C（カラリオ）
- セミ720dpi
- PCケーブル付き

定価¥29,800 **P&A特価¥20,800**

■EPSON MJ-810C（カラリオ）
- 720dpi
- PCケーブル付

定価¥42,800 **P&A特価¥30,800**

■NEC

● PC-PR101 / J110R	定価¥49,800	➤特価¥14,800
● PC-PR101 / J300	定価¥59,800	➤特価¥41,800
● PC-PR101 / J400	定価¥79,800	➤特価¥50,800
● PC-PR201 / 65	定価¥115,000	➤特価¥69,800
● PC-PR201 / 40	定価¥59,800	➤特価¥38,800
● PC-PR820	定価¥160,000	➤特価¥112,800
● PC-PR830L	定価¥79,800	➤特価¥56,800
● PC-PR1000LW	定価¥64,800	➤特価¥44,800
● PC-PR2000X【NEW】	定価¥188,000	➤特価¥128,000

■EPSON

● MJ-510C	定価¥29,800	➤特価¥20,800
● MJ-900C【限定】	定価¥108,000	➤特価¥33,800
● MJ-930C【NEW】	定価¥79,800	➤特価¥59,800
● MJ-910C	定価¥89,800	➤特価¥45,800
● MJ-3000C	定価¥99,800	➤特価¥64,800
● MJ-6000C【NEW】	定価¥148,000	➤特価¥108,000
● MJ-8000C【NEW】	定価¥248,000	➤特価¥178,000
● MJ-5100C	定価¥148,000	➤特価¥93,300
● VP-600	定価¥74,800	➤特価¥48,800
● VP-1100	定価¥79,800	➤特価¥46,000
● VP-1800	定価¥99,800	➤特価¥44,800
● LP-700W	定価¥69,800	➤特価¥44,800
● LP-1700S【NEW】	定価¥108,000	➤特価¥78,800
● LP-8300【NEW】	定価¥188,000	➤特価¥136,000
● LP-9200S【NEW】	定価¥258,000	➤特価¥182,000

■Canon

● BJC-35VII	定価¥54,800	➤特価¥37,800
● BJC-240J	定価¥39,800	➤特価¥25,000
● BJC-420J	定価¥59,800	➤特価¥35,800
● BJC-620JW	定価¥69,800	➤特価¥46,800
● BJC-210J	定価¥29,800	➤特価¥19,500
● LBP-210	定価¥59,800	➤特価¥42,800
● LBP-310	定価¥79,800	➤特価¥57,800
● LBP-830	定価¥168,000	➤特価¥117,000
● LBP-720	定価¥208,000	➤特価¥145,000
● LBP-730	定価¥258,000	➤特価¥178,000

■ALPS

● MD-2010J	定価¥69,800	➤特価¥50,800
● MD-4000J	定価¥89,800	➤特価¥63,800

スキャナー（送料¥1,000）

■EPSON FS-1200 WINS / P
●フイルムスキャナ,1200dpi
定価¥69,800 **特価¥52,000**

■EPSON GT-5000 WINP / WINS
● A4／300dpi
定価¥59,800 **特価¥39,800**

■EPSON

● GT-2000 WINP / S【NEW】	特価¥33,000
● GT-8500 WIN（1024階調／400dpi）	特価¥59,800
● GT-9500 WIN（4096階調／600dpi）【NEW】	特価¥98,000

■HP

● SCAN JET 4C（600dpi,1パススキャン,98用）	特価¥102,000
● SCAN JET 4P（300dpi,OCRソフト付,98用）	特価¥62,800

■シャープ

● JX-250W2（400dpi）	特価¥48,800

■Fuji

● FV-10	特価¥58,800

■アルファーデータ

● ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式）	特価¥26,800

アクセラレータ / その他（送料¥1,000）

■NEC PC-3D Engine
3Dゲームの新規格!! アートディンク御用達
発売記念限定モデル
●バイオハザードと
● Revolteまで付いて、
P&A特価¥25,800

■ウインドウアクセラレータ

● GA-DRV4 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付）	特価¥18,200
● GA-DRTV2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、TVチューナ）	特価¥25,100
● GA-DRTV4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、TVチューナ）	特価¥29,000
● GA-PG3D2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応）	特価¥15,800
● GA-PG3D4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥19,800
● GA-PG3DVX4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥31,900
● GA-PG3DVX8 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-8M、3D対応）	特価¥39,900
● GA-968V2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）	特価¥20,000
● GA-968V4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）	特価¥28,000
● GA-PVR3D4 / PCI（I/O.PCIバス用、3Dアクセラレータ）	特価¥14,000
● WGN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG）	特価¥18,000
● WSN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM）	特価¥23,300

● WSN-V2M（メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM）	特価¥31,000
● WGP-VG4S（メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥19,400
● WGP-VX8（メルコ.PCIバス用、VRAM-8M、3D対応）	特価¥42,800
● TGP-VR4（メルコ.PCIバス用、3Dアクセラレータ）	特価¥14,000
● WinDuo（キュービジョン、Cバス用、FM、PCM）	特価¥35,600
● TVW-N98（関西電機、TVチューナ）	特価¥9,800
● TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー）	特価¥28,800
● TVW-PTVT（関西電機、TVチューナ）	特価¥9,500
● TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生）	特価¥14,300
● TVCC-PRO（C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ）	特価¥42,700
● TVA-1（C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ）	特価¥27,200
● VTR-ITV（AIMS、Lab、スタンドアローン式TVチューナ）	特価¥22,800
● XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ）	特価¥20,800
● V Port（Dos/V用、プリンターポート接続式キャプチャ）	特価¥29,800
● スロット-3C（C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス）	特価¥12,600
● MC-RS98（マイクロコア、高速RS232Cボード）	特価¥12,200
● RSB-3000（メディアインテリジェント、高速RS232Cボード）	特価¥11,600
● GV-MTV / 98（I/O多機能ビデオボード）	特価¥35,000
● AD-SVK98（αデータ、TV電話システム）	特価¥36,800
● AD-TV（TV電話システム）	特価¥50,000
● Art Pad II Serial（ワコム、ミニタブレット、ポストdeカード付）	特価¥13,400
● Art Pad II Pro（ワコム、コンパクトタブレット、ポストdeカード付）	特価¥26,400

モデム（送料¥1,000）

■ロジテック

● LFM-336US（ブラウザソフト付）	特価¥15,800
● LPM-FM336（FAX / DATAカードモデム）	特価¥21,800

■マイクロコア

● MC336XLII（33600bps・ボックス型）	特価¥14,800

■オムロン

● ME3314B（33600bps・ボックス型）	特価¥21,300
● ME3314C（33600bps・PCMCIA）	特価¥29,200

■ヒューコム

● HUCOM-EX336	特価¥14,800

■アイワ

● PV-JF3360W（FAX / DATAカードモデム）	特価¥25,800
● PV-BF3360（33600bps・ボックス型）	特価¥17,800

■マイクロコム

● DESK PORTE（28800bps・ボックス型）	特価¥12,800
● DESK PORTE 33.6S INTERNET（33600bps）	特価¥19,800
● DESK PORTE 33.6S（33600bps・ボックス型）	特価¥18,800

■I / Oデータ

● DFM336（33600bps・ボックス型）	特価¥23,200
● PCML-336（FAX / DATAカードモデム）	特価¥23,800

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ

● Aterm IT55	特価¥27,500
● Aterm IT55DSU	特価¥39,800
● PC LINK TA201（DSUセット）	特価¥31,000
● PC LINK TA212（DSUセット）	特価¥39,800
● TS128GA2 / DSU	特価¥47,500
● LTA-64BA-DSU	特価¥43,000
● TN-TA64A2D（DSUセット）	特価¥35,800

P&A モニター大市!!

■NEC
●TV機能・水平：15.5〜65.0KHz（マルチシンク15/17 TV）
PC-TM151…特価¥32,800
PC-TM171…特価¥88,000

PC-KM173R【限定】
●17″マルチスキャンCRT
●フラットブラウン管
●ドットピッチ：0.28
定価¥118,000➤特価¥59,800

希少価値無限大 パソコン!!

■SHRAP X68030 CZ-500C-B【新品】
32bit Personal Workstation
ゲームプログラミングに最適と言われた日本が生んだ伝説のマシン、X68000シリーズ。伝説の最終章は貴方のプログラムで創られる!!
特価¥198,000

ハードディスク（送料¥1,000）

■メルコ【98内蔵HD】
DBI-N1600
●1.6GB
●ドライブベイ用金具付
定価 ¥43,000
P&A特価 ¥32,800

■メルコ
DSC-N2000NS
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥64,800
P&A特価 ¥49,300

■Logitec【MO】
LMO-400NB
●I/Fボード付
●30ms / 3600 / 230MO
定価 ¥64,800
P&A特価 ¥47,800

■Logitec
SHD-BA1000U（増設用）
●1GB / 11ms / 256kb
●SCSIケーブル付
定価 ¥43,800
P&A特価 ¥30,800

■I / O DATA
HDVS-2G / 98 IIIP
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥43,300

■Logitec【MO】
LMO-420S
●I/Fボード付
●27ms / 4200 / 230MO
定価 ¥59,800
P&A特価 ¥44,800

■Logitec
- SHD-2G / NB……定価¥63,000➤特価¥42,800
- SHD-2G / NU（増設用）……定価¥51,800➤特価¥38,500
- LHD-D1600K（98大角内蔵）……定価¥52,000➤特価¥32,300
- LHD-D2000K（98大角内蔵）……定価¥60,000➤特価¥39,800

■I / O DATA
- HDVS/2G / 98IIIP……定価¥56,800➤特価¥43,300
- HDVS/2G / S·PCI……定価¥64,800➤特価¥49,800
- UHDS-2G / U·PCI……定価¥71,800➤特価¥54,800
- HDVS/2G（増設用）……定価¥49,800➤特価¥37,800
- UHDS-2G（増設用）……定価¥54,800➤特価¥41,800
- HDI-2.1G / 98（98内蔵用）……定価¥49,800➤特価¥39,300
- HDI-3.2G / 98（98内蔵用）……定価¥65,000➤特価¥50,800
- HDN-1G（98NOTE内蔵）……定価¥53,000➤特価¥41,800
- HDNS-1G（98NOTE内蔵）……定価¥49,800➤特価¥39,800
- HDNb-1.6G（Nr,Nb内蔵）【NEW】……定価¥59,800➤特価¥47,000

■メルコ
- DSC-N1200N【NEW】……定価¥99,800➤特価¥38,300
- DSC-N2000NS【NEW】……定価¥64,800➤特価¥49,300
- DSC-S1200（増設用）【NEW】……定価¥42,000➤特価¥33,300
- DSC-S2000S（増設用）【NEW】……定価¥54,800➤特価¥41,800
- DSC-D1000P……定価¥54,800➤特価¥42,500
- DSC-D2000P……定価¥64,800➤特価¥51,800
- DSC-S3200（増設用）……定価¥79,800➤特価¥62,500
- DBI-N1200（98Xa他内蔵）……定価¥38,000➤特価¥29,000
- DBI-N1600（98Xa他内蔵）……定価¥43,000➤特価¥32,800
- DBI-N2000（98Xa他内蔵）……定価¥53,000➤特価¥40,500
- DBI-N2500（98Xa他内蔵）……定価¥53,000➤特価¥43,800
- DNN-T1000（98NOTE内蔵）……定価¥49,800➤特価¥39,800

MO

■Logitec
- LMO-400S……定価¥54,800➤特価¥38,500
- LMO-400NB……定価¥64,800➤特価¥47,800
- LMO-420S……定価¥59,800➤特価¥44,800
- LMO-420NB……定価¥69,800➤特価¥51,800
- LMO-480S……定価¥64,800➤特価¥47,800
- LMO-640……定価¥99,800➤特価¥65,800
- LMO-640S【NEW】……定価¥99,800➤特価¥68,800

■I / O DATA
- RM-MO640F……定価¥998,000➤特価¥72,000
- RM-MO230F-L……定価¥598,000➤特価¥44,800

■メルコ
- MOS-S230（128 / 230M）……定価¥57,000➤特価¥39,300
- MOS-D640（PCIバス用、SCSI, I/F付）……特価¥103,400

CD-ROM / CD-R（送料¥1,000）

■I / O・DATA
CDV-PX12
外付け12倍速CD-ROM
定価¥32,800 特価¥26,300

■I / O・DATA
CDPS-PX10
●ポータブルタイプ / 10倍速
定価¥39,800
特価¥32,000

■Logitec
- LCW-742（CD-R）……定価¥108,000➤特価¥71,800

■I / O DATA
- CDV-AB10（Fベイ用10倍速）……定価¥24,800➤特価¥19,800
- CDV-NX8 / PCSC（8倍速,PCMCIA付）定価¥39,800➤特価¥32,000
- CDPS-PX10 / PCSC（10倍速、PCMCIA付）定価¥45,800➤特価¥36,800
- CDR-VX24（CD-R）……定価¥89,800➤特価¥69,800

■メルコ
- CDS-D10C（10倍速、PCMCIAカード付）……定価¥56,000➤特価¥34,300
- CDS-S10（10倍速）……定価¥32,800➤特価¥26,300
- CDI-8FB（Fベイ用8倍速）……定価¥24,800➤特価¥20,000

メモリー（送料¥700）

■メルコ
- EAC-4M（Ap2 / As2）……特価¥15,500
- EMF-8MG（Ap3,As3,EAC,ECB,ESE, 他SIMM増設用）……特価¥7,100
- EMF-16MG（同上）……特価¥12,500
- EMF-32MG（同上）……特価¥23,200
- EMF-P8MG（NEC、EPSON SIMM増設用）……特価¥6,300
- EMF-P16MG（同上）……特価¥11,300
- EMF-P32MG（同上）……特価¥21,000
- EMW-16MG（NEC Pentium用2枚組）……特価¥11,300
- EMW-32MG（同上）……特価¥22,600
- EMW-64MG（同上）……特価¥45,200
- EMW-P16MG（NEC / EPSON Pentium用2枚組）……特価¥10,600
- EMW-P32MG（同上）……特価¥20,300
- EMW-P64MG（同上）……特価¥39,700
- EXB-8MG（BX2,BS2,BA2 Xe,Xs,Bs他）……特価¥9,800
- EXB-16MG（同上）……特価¥14,400
- EAB-4000Y（BX,BA,Ae,As,Ap）……特価¥15,500
- ECB-0M（Cb）……特価¥3,500
- EC2-0M（Cb2）……特価¥3,500
- ECF-0M（Cf）……特価¥3,500
- ESE-0MY（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥3,500
- ENL-8MG（NL / A,Ld,Lt Lt2,Na7,Ne3 Nd2,Nx）……特価¥5,900
- ENL-16MG（同上）……特価¥11,600
- ENL-32MG（同上）……特価¥23,200
- ECE-4000Y（Ce）……特価¥15,500
- EDA-4000Y（Da）……特価¥15,500
- EFA-4000Y（FA）……特価¥15,500
- ENP-8MG（Np,Ns,Ne2 Nd,Es）……特価¥7,100
- ENP-16MG（同上）……特価¥12,500
- ERF-4M（SE,SR,FE,FS, 他）……特価¥15,500
- XMC-2000T（一部機種）……特価¥4,800
- EMH-16MG（V20 / M7 / V16）……特価¥10,200
- EMH-32MG（M7 / S5 / V13）……特価¥20,400
- EMH-64MG（M7 / S5 / Xc13）……特価¥40,500
- EMH-E16MG（NEC ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥11,300
- EMH-E32MG（同上）……特価¥22,600
- EMH-E64MG（同上）……特価¥45,200
- EMH-E128MG（同上）……特価¥53,500
- ENB-8MG（La10,La7,Na13 Nb10,Na9,Na12）……特価¥7,100
- ENB-16MG（同上）……特価¥12,500
- ENB-64MG（同上）……特価¥45,200
- EN8-16MG（NAU, NAV, NAT）……特価¥11,600
- EN8-32MG（同上）……特価¥23,200
- EN8-64MG（同上）……特価¥46,600
- XRF-8M（NAU,NAV, NAT）……特価¥14,100
- XRF-16M（同上）……特価¥25,600

■I / O DATA
- NE-SIM36-H4M（As3,Ap3 他SIMM増設用）……特価¥3,780
- NE-SIM36-H8M（同上）……特価¥6,780
- NE-SIM36-H16M（同上）……特価¥12,600
- NE-SIM32-H4M（BX2,BS2, Xe,Xs, Be,Bs他）……特価¥2,980
- NE-SIM32-H8M（同上）……特価¥6,000
- NE-SIM32-H16M（同上）……特価¥11,100
- NE-ECC-8M×2（ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥12,500
- NE-ECC-16M×2（同上）……特価¥23,000
- NE-ECC-32M×2（同上）……特価¥44,800
- NE-EDO-8M×2（V20 / M7）……特価¥11,100
- NE-EDO-16M×2（V16 / M7 / S5）……特価¥20,000
- NE-EDO-32M×2（V13 / M7 / S5）……特価¥39,600
- CB34-16M（Cb）……特価¥20,500
- CX34-16M（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥20,500
- Cb234-16M（Cb2）……特価¥20,500
- NE-SIMXA-8M×2（Pentium増設用）……特価¥12,600
- NE-SIMXA-16M×2（同上）……特価¥23,000
- NE-SIMXB-4M×2（Pentium パリ無し増設用）……特価¥5,300
- NE-SIMXB-8M×2（同上）……特価¥11,100
- NE-SIMXB-16M×2（同上）……特価¥20,000
- BA34-4M（Ae,Ap,As,BX,BA）……特価¥15,800
- Ld34-16M（Ld,NL / A）……特価¥11,800
- EP-SIMAU-4M（NAU, NAV, NAT）……特価¥8,000
- EP-SIMAU-8M（同上）……特価¥13,500
- EP-SIMAU-16M（同上）……特価¥21,300
- Np34-8M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価¥6,780
- Np34-16M（同上）……特価¥11,800
- Nb64-16M（La10,La7,Na13,Na12, Na9,Nb10,Nb7）……特価¥11,800
- Nb64-32M（同上）……特価¥22,200
- Nb64-64M（同上）……特価¥55,900
- Nr64-16M（Nr15,Nr13 Nr12,Na15）……特価¥11,800
- Nr64-32M（同上）……特価¥25,400
- Nr64-64M（同上）……特価¥55,900
- PIO-DA134-4MS（DA）……特価¥15,800
- PIO-SIM61-2MS（一部機種）……特価¥4,800

セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K（As3,Ap3）……特価¥15,800
- NE-AP-128K（Ap2,As2）……特価¥17,300
- NE-XA256K（Xa,Xa7e,Cx2）……特価¥13,600
- NE-XA512K（Xt13,Xa10,Xa7,Cx2）……特価¥28,000
- NE-XAV512k（Xv20 / W30,Xa16 / W30他）特価¥9,600

Mebius用メモリ
- SH-MBJ-32M（PC-A365他）……特価¥25,800
- SH-MBL-16M×2（PC-A455H他）……特価¥24,700
- SH-MBM-16M×2（MN-7350他）……特価¥24,700
- SH-MBW-16M（PC-W100）……特価¥13,500

フロッピーディスクドライブ（送料¥1,000）

■Needs
- NFD-135VA（3モード3.5″×1）……特価¥12,800
- NFD-235VA（3モード3.5″×2）……特価¥19,800
- NFD-150（5″×1ソフト切換）……特価¥17,800
- NFD-250（5″×2ソフト切換）……特価¥29,800
- NFD-IM（FNL用I/F）……特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ（3モード3.5″×1）……特価¥12,300
- FDD-3WZ（3モード3.5″×2）……特価¥19,600
- FDD-5SZ（5″×1ソフト切換）……特価¥16,800
- FDD-5WZ（5″×2ソフト切換）……特価¥26,300
- FLB-3X（新Xaシリーズ / Xe10用増設3.5FDD）……特価¥9,800
- BAY511（Fベイ用5″×1）……特価¥16,800
- FDD-IMX（FEL,MAT,Multi,Cx2用I/F）……特価¥7,500

■α DATA
- AD-F51SR（5″×1ソフト切換）……特価¥18,800
- AD-F51WR（5″×2ソフト切換）……特価¥28,800
- AD-F50FA（FA / FS / FX内蔵自動）……特価¥21,500
- AD-F35TF（3モード、Mateスロット用）……特価¥16,800
- AD-F35SR（3モード、3.5″×1）……特価¥13,800
- AD-F35WR（3モード、3.5″×2）……特価¥21,800
- AD-F1MT（FEL,MAT,Multi用FDD I/F）……特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間 AM 10：00〜PM 7：00（日・祭）AM 10：00〜PM 6：00
☎03-3651-0148（代）
●定休日／毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

ODP& コプロ（送料¥700）

■Intel JBOXPODP5V83-K-S
インテルパワー爆発!! 486 / 66MHz→Pentium 83MHzへUP!! さようなら486。
在庫限りの限定 特価¥15,800

■メルコ
- EUA-QPOM（Ap,As,Ae）……特価¥23,200
- EUB-HOM（Ba,Bx）……特価¥31,100
- EUD-HPOM（Da,Ra）……特価¥23,200
- EUD-QOM（Da,Ra）……特価¥15,500
- EUF-EP0M（Fa）……特価¥23,300
- EUZ-QOM（Bx2,Bs2,Ba2）……特価¥23,300
- HNS-33TJ（Ns / A）……特価¥15,500
- HAS-33TP（As,Ap,Ap2,As2,Bp, 他）……特価¥19,500
- HNE-33QP（Ne）……特価¥11,800
- HND-33QP（Nd）……特価¥11,800
- HCX-33TP（Cx）……特価¥23,200

■インテル
- JBOX-DX4ODP100……特価¥20,500
- JBOX-PODP5V63……特価¥16,000
- JBOX-PODP5V83-S / K……特価¥21,600
- JBOX-PODP5V133……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V125……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V150……特価¥48,600
- JBOX-PODP3V166……特価¥65,100

■コンピュータテクニカ
- ODP-100-Nd（Nd,Ne2, ファンユニット付）……特価¥55,200
- ODP-100-Ne（Ne）……特価¥29,400
- ODP-DX4-NA-S（Na,Na / C）……特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi 586 CX（Cx）……特価¥37,800
- VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価¥34,600
- VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価¥34,600
- VIPER MAX Drive 586X（Ab,Be,Bs,Xe,Cb2,486MV）……特価¥31,000

■I / O DATA
- PK-586X3（Bk3,Bx4,Bs2,Ba,Ba3,Bs,Bp,As,As3）……特価¥18,600
- PK-586X4（Bx,Bx2,Be,Ba,Ae）……特価¥18,600
- PK-686P125（V7,Xa7,Xa7e）……特価¥24,600
- PK-Nd133A（Nd,Ne2）……特価¥11,100
- PK-Ne133A（Ne）……特価¥11,100

SCSIインターフェース（送料¥700）

- LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価¥10,800
- AD-PCS2（αデータ、PCMCIAスロット、Zip.,PD対応）……特価¥7,900
- SC-PCI（I/0データ、PCIバス用）……特価¥16,300
- PCSC-V（I/0データ、PCMCIAスロット用）……特価¥11,100
- SC-98IIIP（I/0データ、P&P対応、セカンドバス付）……特価¥10,600
- SC-98IIIPSB（I/0データ、P&P対応、セカンドバス用）……特価¥10,600
- IFC-NN（メルコ、P&P対応、デスクトップ用）……特価¥10,200
- IFC-NP（メルコ、P&P対応、PCIバス用）……特価¥17,200
- IFC-DC（メルコ、P&P対応、PCMCIAスロット用）……特価¥15,400
- PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCIバス用、ケーブル付）……特価¥29,000
- DKC-CX（変換コネクタ、D-Subハーフ50→ハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-CXR（変換コネクタ、ハーフ50→D-Subハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-TD（D-Subハーフ50ターミネータ）……特価¥1,480

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット（送料¥700）

■キュービジョン
あのWAVE STARがSMIT方式、SCSI 2,I/F機能で帰ってきた!! 86やV・マスターでは未対応だった95ゲーム。118で未対応のDosゲームもすべて対応!!
● WAVE SMIT（QV-WSMIT）特価¥23,800

■キュービジョン
I/O-DATAユーザーに朗報! SC98III などのセカンドバス用に人気のWAVE STARとMIDI STAR/GSの機能をもった最強音源がついに登場!!
● Second bus Star（QV-SBS）特価¥27,800

<<FM音源ボード>>
- PC-9801-86（NEC）……定価¥25,000➤特価¥19,800
- PC-9801-118（NEC）……定価¥22,000➤特価¥17,600
- PFC-98（C・テクニカ,FM・PCM音源ボード）……特価¥27,100
- WAVE STAR（キュー,FM・PCM音源）……特価¥17,800
- WM Card（FM・PCM・SCSIII I/Fカード）……特価¥32,800

<<MIDI関係>>
- MC55PCM-Z（FM・GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥36,000
- MC77PCMN（GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥41,000
- MC6600（GM・GS対応音源モジュール）……特価¥35,800
- ミュージ郎 SC-88Pro（ローランド,DTMセット）……特価¥81,000
- ミュージ郎 SC-88VL（ローランド,DTMセット）……特価¥64,800
- ミュージ SC-88ST/SP（ローランド,DTMセット）……特価¥53,400
- ミュージくん（ローランド,DTMセット）……特価¥30,900
- MPU-PC98II（ローランド・MIDI I/F）……特価¥16,000
- SC-MPU / PC（ローランド,MIDI I/F）……特価¥24,200
- CBX-90W（ヤマハ,DTMセット）……特価¥61,200
- CBX-90BW（ヤマハ,DTMセット）……特価¥45,900
- CBX-K1W2（ヤマハ,DTMキーボードセット）……特価¥45,900
- CBX-CSIW2（ヤマハ,DTMセット）……特価¥61,200
- CBX-10W2（ヤマハ,DTMセット）……特価¥30,600
- Midi Star / GS（GS-MIDI音源チップ, Wave Star/Wave SMIT用）……特価¥13,800

<<アンプ付スピーカーユニット>>
- YST-M20DSP（ヤマハ,7.5W×2,DSP機能）……特価¥9,500
- YST-M15（ヤマハ,5W×2）……特価¥7,300
- YST-M5（ヤマハ,3W×2）……特価¥5,480
- YST-MSW10（ヤマハ,25W,スーパーウーハーシステム）……特価¥11,000
- EABMPC1000（パナソニック,低音15W×2,中高音15W×2）……特価¥45,400
- EABMPC100（パナソニック,5W×2, サブウーハー20W）……特価¥15,000
- EABMPC70（パナソニック,4W×2, スーパーベースエフェクター）……特価¥13,600
- EABMPC50（パナソニック,3.5W×2, ツインロードスーパーベース）……特価¥8,600
- EABMPC30（パナソニック,1.5W×2）……特価¥5,780

<<サウンド・ブラスター>>
- SB-16W-ED / 98……特価¥17,800
- SB-YM / J（FM音源チップ）……特価¥4,400
- SB-WB2 / J（MIDI音源チップ）……特価¥14,100
- DB50XG（ヤマハMIDI・GMXG音源チップ）……特価¥23,200

ソフトウェア（送料¥1,000）

<<ワープロ／統合ソフト>>
- MS Word 95 Internet package（CD）……特価¥10,000
- MS Office スタンダード4.2Jキャンペーン（CD）……特価¥27,400
- MS Office 95 Pro INTERNET キャンペーン（CD）……特価¥33,800
- Loutus スーパーオフィス96（CD）……特価¥25,800

<<表計算>>
- Loutus1-2-3 R5J95……特価¥12,200
- MS Excel（Win95,CD）……特価¥16,800

<<グラフィック>>
- WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価¥9,000

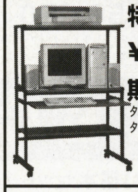
<<OS・言語>>
- MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価¥8,500
- MS Windows Ver.3.1（NEC）……特価¥16,300
- MS Windows95（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥20,500
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（CD）……特価¥10,800
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥13,400

<<通信ソフト>>
- まいと〜く for Win Ver.1.5……特価¥17,200
- まいと〜く FAX2（Win3.1 Win95両対応）……特価¥8,600
- NetscapeNavigetor 3.0 WIN95……特価¥5,000

<<データベース>>
- The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95,CD）……特価¥12,000

<<その他>>
- 95ドライバー2（メルコ）……特価¥1,500
- RAM DOUBLER……特価¥8,980
- Magna RAM2……特価¥7,800
- WIN START……特価¥4,600
- MS PLUS（CD,98用）……特価¥5,700

特選 パソコンラック／OAチェアー（消費税込）（送料無料・離島を除く）



特選ラック① ¥20,394
期間限定品
タワー型購入予定者に朗報！
タワー型PC向けワイドラック
（スライド式・キーボードテーブル）
※キャスター付、4段、21インチモニターOK!!、色＝木目
※ミドルタワー本体、スピーカー、モニター（15〜21）が一段に。

特選ラック② ¥17,304
タワー型購入予定者に朗報！
タワー型PC向け楽々ラック
（アームレスト付スライドテーブル）
イス別売
※キャスター付、4段、17インチモニターOK!!
※中棚板は3段階、下棚板2段階移動可能。色＝グレー

① ¥5,459
●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

② ¥6,798
●肘付
●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで可能です。但し、1回のお支払い額は¥1,000以上となります。

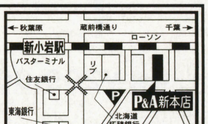
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店　普通預金1451576
（株）ピー・アンド・エー

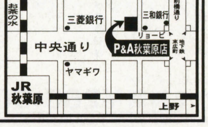
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間　AM10：00〜PM7：00／日祭PM6：00まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間　AM11：00〜PM7：00／日祭PM6：30まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F



（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い《手数料（10万円まで）900円》をご利用下さい。

「秋葉原新店舗 只今セール開催中」
特価商品を多数品揃え！

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

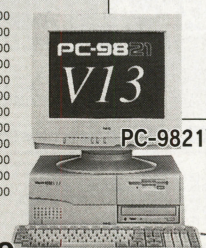
★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821V13/S5（C3・D3）ゲームセット

- ●PC-9821V13/S5（C3・D3）…… 定価¥298,000
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●Wave Star（サウンドボード）… 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ……… 定価¥ 8,800
- ●クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥405,900
セット特価 ¥278,000

20回	(初)¥10,639	(月)¥10,000×19	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥11,841	(月)¥11,000×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S5（C3・D3）基本セット

●PC-9821V13/S5（C3・D3） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥354,200
セット特価 ¥245,000

18回	(初)¥10,969	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥33,000×3
30回	(初)¥ 9,793	(月)¥ 9,700×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S5（C3・D3）高級セット

●PC-9821V13/S5（C3・D3） ●キーボードカバー
●BJC-240J（プリンタ） ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅650mm・4段タイプ）
●Wave Star（サウンドボード） ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥407,400
セット特価 ¥269,800

18回	(初)¥10,920	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥43,000×3
30回	(初)¥12,123	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

PC-9821V20/M7（C3・D3）ゲームセット

- ●PC-9821V20/M7（C3・D3） 定価¥498,000
- ●PC-FD321DH（増設ドライブ） 定価¥ 20,000
- ●Wave Star（サウンドボード）… 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ……… 定価¥ 8,800
- ●クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 ………… 定価¥ 5,800

■合計定価¥610,900
セット特価 ¥433,000

30回	(初)¥ 9,943	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥43,000×5
48回	(初)¥12,712	(月)¥11,200×47	(ボ) なし

PC-9821V20/M7（C3・D3）基本セット

●PC-9821V20/M7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PC-FD321DH（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,200
セット特価 ¥398,000

24回	(初)¥12,036	(月)¥10,500×23	(ボ)¥51,000×4
48回	(初)¥10,701	(月)¥10,300×47	(ボ) なし

PC-9821V20/M7（C3・D3）高級セット

●PC-9821V20/M7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PM-700C（プリンタ） ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅800mm・3段タイプ）
●Wave Star（サウンドボード） ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥647,400
セット特価 ¥438,000

30回	(初)¥ 9,858	(月)¥ 9,800×29	(ボ)¥45,000×5
54回	(初)¥13,590	(月)¥10,400×53	(ボ) なし

PC-9821V20/S5（C3・D3）ゲームセット

●PC-9821V20/S5（C3・D3） ●鬼畜王ランス
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2
●Wave Star（サウンドボード） ●猟奇の檻 第2章
●アンプ内蔵スピーカ ●YU-NO
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●クライスイーパー

■合計定価¥475,900
セット特価 ¥318,000

20回	(初)¥11,259	(月)¥10,300×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,430	(月)¥10,500×35	(ボ) なし

PC-9821V20/S5（C3・D3）基本セット

●PC-9821V20/S5（C3・D3） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥283,000

20回	(初)¥ 9,971	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥43,000×3
30回	(初)¥13,617	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

PC-9821V16/M7（C3・D3）ゲームセット

●PC-9821V16/M7（C3・D3） ●鬼畜王ランス
●PC-FD321DH（増設ドライブ） ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2
●Wave Star（サウンドボード） ●猟奇の檻 第2章
●アンプ内蔵スピーカ ●YU-NO
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●クライスイーパー

■合計定価¥515,900
セット特価 ¥359,800

24回	(初)¥10,897	(月)¥10,100×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥12,877	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821V16/M7（C3・D3）基本セット

●PC-9821V16/M7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PC-FD321DH（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥464,200
セット特価 ¥325,000

24回	(初)¥10,751	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥34,000×4
36回	(初)¥13,506	(月)¥10,700×35	(ボ) なし

PC-9821V16/M7（C3・D3）高級セット

●PC-9821V16/M7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PM-700C（プリンタ） ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅800mm・3段タイプ）
●Wave Star（サウンドボード） ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥552,400
セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥ 9,968	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥47,000×4
42回	(初)¥11,759	(月)¥10,800×41	(ボ) なし

PC-9821V20/S7（C3・D3）高級セット

●PC-9821V20/S7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PM-700C（プリンタ） ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅650mm・4段タイプ）
●Wave Star（サウンドボード） ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥517,400
セット特価 ¥358,000

24回	(初)¥10,586	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥11,905	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821V20/S7（C3・D3）ゲームセット

●PC-9821V20/S7（C3・D3） ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●鬼畜王ランス
●Wave Star（サウンドボード） ●YU-NO
●アンプ内蔵スピーカ ●猟奇の檻 第2章
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●クライスイーパー

■合計定価¥515,900
セット特価 ¥348,000

24回	(初)¥11,766	(月)¥10,000×23	(ボ)¥40,000×4
42回	(初)¥10,836	(月)¥10,200×41	(ボ) なし

PC-9821V20/S7（C3・D3）基本セット

●PC-9821V20/S7（C3・D3） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥464,200
セット特価 ¥313,000

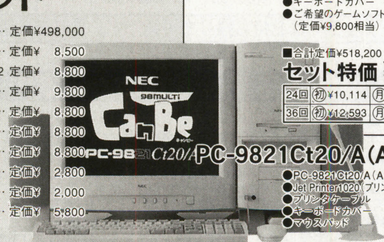
20回	(初)¥10,161	(月)¥10,000×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,353	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821Ct20/A（A・B）ゲームセット

- ●PC-9821Ct20/A（A・B） …… 定価¥498,000
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ……… 定価¥ 8,800
- ●クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- ●FD40枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥562,100
セット特価 ¥375,000

24回	(初)¥10,497	(月)¥10,000×23	(ボ)¥48,000×4
48回	(初)¥11,823	(月)¥ 9,700×47	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A（A・B）基本セット

●PC-9821Ct20/A（A・B） ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥345,000

24回	(初)¥10,114	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥41,000×4
36回	(初)¥12,593	(月)¥11,400×35	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A（A・B）高級セット

●PC-9821Ct20/A（A・B） ●パソコンラック（横幅800mm・3段タイプ）
●Jet Printer1020（プリンタ） ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD40枚
●キーボードカバー
●マウスパッド

■合計定価¥568,600
セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥ 9,968	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥47,000×4
42回	(初)¥11,759	(月)¥10,800×41	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

- ●PC-9821Nr15/S14F …… 特価¥299,800
- ●PC-9821Nr15/S10 …… 特価¥269,800
- ●PC-9821Nr13/D10（A・B） …… 特価¥258,000
- ●PC-9821Nr12/D10 …… 特価¥198,000
- ●PC-9821Na15/X14 …… 特価¥338,000
- ●PC-9821La10/S8（C・D） …… 特価¥198,000

PC-9821Nr15/S14Fプリンタセット

●PC-9821Nr15/S14F ●テンキーボード
●BJC-35vⅡ ●FD10枚
●プリンタケーブル

■合計定価¥569,200
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,457	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥38,000×4
36回	(初)¥12,281	(月)¥11,200×35	(ボ) なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

●PC-9821Xa13/W12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥414,000
セット特価 ¥238,000

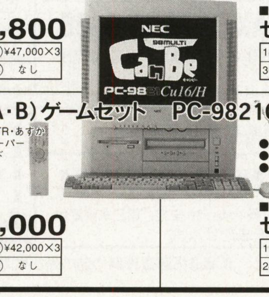
15回	(初)¥10,108	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥13,232	(月)¥11,400×23	(ボ) なし

PC-9821Cu16/H（A・B）ゲームセット

●PC-9821Cu16/H（A・B） ●VIPER-CTR・あすか
●鬼畜王ランス ●クライスイーパー
●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 ●マウスパッド
●YU-NO ●クリーナ
●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥457,100
セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,172	(月)¥10,100×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥10,607	(月)¥ 9,900×35	(ボ) なし



PC-9821Cu16/H（A・B）基本セット

●PC-9821Cu16/H（A・B） ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥413,200
セット特価 ¥269,800

18回	(初)¥10,008	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥10,932	(月)¥10,600×29	(ボ) なし

PC-9821Cu13/E（A・B）ゲームセット

●PC-9821Cu13/E（A・B） ●VIPER=CTR・あすか
●鬼畜王ランス ●クライスイーパー
●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 ●マウスパッド
●YU-NO ●クリーナ
●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥397,100
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,256	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥12,312	(月)¥10,500×29	(ボ) なし

PC-9821Cu13/E（A・B）基本セット

●PC-9821Cu13/E（A・B） ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥353,200
セット特価 ¥238,000

15回	(初)¥10,455	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥58,000×2
24回	(初)¥11,525	(月)¥11,400×23	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

●PC-9821Xa16/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥484,000
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,973	(月)¥10,000×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥13,481	(月)¥10,500×29	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W30基本セット

●PC-9821Xa16/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥614,000
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥10,765	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥56,000×3
36回	(初)¥10,873	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821Xv13/W16基本セット

●PC-9821Xv13/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥265,000

18回	(初)¥10,620	(月)¥10,000×17	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥12,874	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

●PC-9821Xv20/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

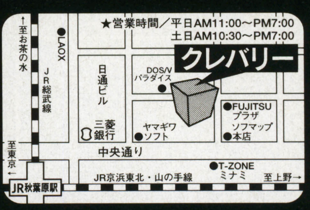
■合計定価¥731,000
セット特価 ¥405,000

24回	(初)¥10,903	(月)¥10,200×23	(ボ)¥55,000×4
48回	(初)¥14,617	(月)¥10,400×47	(ボ) なし

パソコンショップ **クレバリー**

本社：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00



★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております！

FMV DESKPOWER S165 （限定10台）
- ●FMVS1651～3
  - ▶Pentium-166 ▶15"CRT
  - ▶16MB・EDO ▶1.6GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥326,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥228,000**
ⒷXJS-400プリンタセット **¥259,800**

FMV DESKPOWER S165 （32MBモデル）
- ●FMVS165A1～A3
  - ▶Pentium-166 ▶15"CRT
  - ▶32MB・EDO ▶1.6GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥356,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥238,000**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥269,800**

FMV DESKPOWER S167 （限定10台）
- ●FMVS1671～3
  - ▶Pentium-166 ▶17"CRT
  - ▶16MB・EDO ▶1.6GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥366,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥255,000**
ⒷJet Printer1020プリンタセット **¥265,000**

FMV DESKPOWER S167 （32MBモデル）
- ●FMVS167A1～A3
  - ▶Pentium-166 ▶17"CRT
  - ▶32MB・EDO ▶1.6GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥396,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥269,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥308,000**

FMV DESKPOWER S13
- ●FMVS1351～3
  - ▶Pentium-133 ▶15"CRT
  - ▶16MB・EDO ▶1.2GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥286,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥185,000**
ⒷJet Printer1020プリンタセット **¥195,000**

FMV DESKPOWER S20
- ●FMVS2071～3
  - ▶Pentium-200 ▶薄型17"CRT
  - ▶32MB・EDO ▶2.1GBHDD
  - ▶12倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥446,200

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥309,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥345,000**

FMV DESKPOWER T16
- ●FMVT1651～3
  - ▶Pentium-166 ▶15"CRT
  - ▶16MB・EDO ▶2.1GBHDD
  - ▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥361,200

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計48MB） **¥278,000**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥308,000**

FMV DESKPOWER T20
- ●FMVT2071～3
  - ▶Pentium-200 ▶2.5GBHDD
  - ▶32MB・EDO ▶33.6Kモデム
  - ▶12倍速CD-ROM ▶17"ダイヤモンドトロン
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥516,200

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥388,000**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥418,000**

FMV DESKPOWER Tp20
- ●FMVTP2071～3
  - ▶Pentium-Pro200 ▶3.2GBHDD
  - ▶32MB・EDO ▶33.6Kモデム
  - ▶12倍速CD-ROM ▶17"ダイヤモンドトロン
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ
- ■合計定価¥576,200

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥438,000**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥468,000**

FMV BIBLOシリーズ
プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。
- ●FMV-5100NC/S
- ●FMV-5120NU2/W
- ●FMV-5133NP/W
- ●FMV-5150NA3/W

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー
- ●NEC PC-KM173R …… 特価¥59,800
- ●NEC PC-KM155 …… 特価¥54,800
- ●NEC PC-KM175 …… 特価¥79,800
- ●NEC PC-TM151 …… 特価¥32,800
- ●NEC PC-TM171 …… 特価¥86,800
- ●iiyama MF-8517E …… 特価¥51,500
- ●iiyama MF-8617E …… 特価¥58,800
- ●iiyama MT-8617E …… 特価¥63,800
- ●iiyama MT-8617ES …… 特価¥72,800
- ●iiyama MF-8515G …… 特価¥33,800
- ●SONY CPD-15SF9 …… 特価¥48,000
- ●SONY CPD-17SF9 …… 特価¥68,000
- ●三菱 RD-17F …… 特価¥49,800
- ●三菱 RD-17V …… 特価¥66,800
- ●三菱 RD-17GXⅡ …… 特価¥72,800

プリンタ
- ●Canon BJC-240J …… 特価¥24,300
- ●Canon BJC-420J …… 特価¥34,800
- ●Canon BJC-620JW …… 特価¥46,500
- ●Canon BJC-35vⅡ …… 特価¥37,500
- ●Canon BJC-455J …… 特価¥51,800
- ●Canon LBP-210 …… 特価¥39,980
- ●Canon BJC-220JS（中古） …… 特価¥19,800
- ●EPSON MJ-3000C …… 特価¥63,800
- ●EPSON MJ-6000C …… 特価¥108,000
- ●EPSON MJ-8000C …… 特価¥178,000
- ●EPSON LP-700W（レーザー） …… 特価¥43,800
- ●Lex Mark Jetprinter1020 …… 特価¥15,800
- ●FUJITSU XJS-400 …… 特価¥43,800
- ●ALPS MD-2300J …… 特価¥72,800
- ●ALPS MD-4000J …… 特価¥62,800

増設メモリ
- ●I・O NE-EDO-8MX2（新98バリュー） 特価¥11,700
- ●I・O NE-EDO-16MX2（新98バリュー） 特価¥20,650
- ●I・O NE-EDO-32MX2（新98バリュー） 特価¥39,990
- ●I・O NE-ECC-8MX2（新98メイト） 特価¥13,250
- ●I・O NE-ECC-16MX2（新98メイト） 特価¥23,700
- ●I・O NE-ECC-32MX2（新98メイト） 特価¥45,300
- ●I・O NE-SIMXA-8MX2（98Pentium） 特価¥13,250
- ●I・O NE-SIMXA-16MX2（98Pentium） 特価¥23,700
- ●I・O NE-SIMXA-32MX2（98Pentium） 特価¥45,300
- ●I・O NE-SIMXB-8MX2（98Pentium） 特価¥11,700
- ●I・O NE-SIMXB-16MX2（98Pentium） 特価¥20,650
- ●I・O NE-SIMXB-32MX2（98Pentium） 特価¥39,990
- ●I・O NE-SIM32-H16M（フェロー／メイト） 特価¥11,700
- ●I・O NE-SIM32-H32M（フェロー／メイト） 特価¥20,650
- ●I・O NE-SIM36-H16M（フェロー／メイト） 特価¥13,250
- ●I・O NE-SIM36-H32M（フェロー／メイト） 特価¥23,700
- ●I・O Cb234-16M（Cb2） …… 特価¥17,800
- ●I・O Cx34-16M（Cx/Ce2/Cs2） 特価¥19,980
- ●I・O Nb64-16M（Na12/Nb10/La10） 特価¥12,500
- ●I・O Nb64-32M（Na12/Nb10/La10） 特価¥22,950
- ●I・O Nr64-16M（Nr） …… 特価¥12,500
- ●I・O Nr64-32M（Nr） …… 特価¥26,150
- ●I・O Nr64-64M（Nr） …… 特価¥56,500
- ●メルコ EMH-16MG（新98バリュー／EDO） 特価¥10,300
- ●メルコ EMH-32MG（新98バリュー／EDO） 特価¥19,990
- ●メルコ EMH-64MG（新98バリュー／EDO） 特価¥39,300
- ●メルコ EMH-E16MG（新98メイト／ECC） 特価¥11,450
- ●メルコ EMH-E32MG（新98メイト／ECC） 特価¥22,330
- ●メルコ EMH-E64MG（新98メイト／ECC） 特価¥43,800
- ●メルコ EMW-P16MG（98Pentium） 特価¥10,680
- ●メルコ EMW-P32MG（98Pentium） 特価¥19,990
- ●メルコ EMW-P64MG（98Pentium） 特価¥38,550
- ●メルコ EMF-P16MG（フェロー／メイト） 特価¥11,450
- ●メルコ EMF-P32MG（フェロー／メイト） 特価¥20,800
- ●メルコ EN8-16MG（Nr） …… 特価¥11,700
- ●メルコ EN8-32MG（Nr） …… 特価¥22,950
- ●メルコ EN8-64MG（Nr） …… 特価¥45,200
- ●メルコ VMH-16MG（DOS/V・EDO） 特価¥ 9,550
- ●メルコ VMH-32MG（DOS/V・EDO） 特価¥18,600
- ●メルコ VMH-64MG（DOS/V・EDO） 特価¥36,500
- ●メルコ VMH-E16MG（DOS/V・ECC） 特価¥10,980
- ●メルコ VMH-E32MG（DOS/V・ECC） 特価¥21,380
- ●メルコ VMH-E64MG（DOS/V・ECC） 特価¥41,950
- ●メルコ VMC-W16MG（DOS/V・パリ無） 特価¥ 9,550
- ●メルコ VMC-W32MG（DOS/V・パリ無） 特価¥18,600
- ●メルコ VMB-W16MG（DOS/V・パリ有） 特価¥11,450
- ●メルコ VMB-W32MG（DOS/V・パリ有） 特価¥22,330
- ●メルコ VD8-16MG（新BIBLO） … 特価¥11,700
- ●メルコ VD8-T32MG（新BIBLO） … 特価¥22,950

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク
- ●メルコ DSC-N1200N（I/F付） …… 特価¥38,500
- ●メルコ DSC-N2000NS（I/F付） … 特価¥49,500
- ●I・O HDVS-2G …… 特価¥38,000
- ●I・O HDVS-2G/98ⅢP（I/F付） … 特価¥49,500
- ●I・O UHDS-2G …… 特価¥41,980
- ●I・O UHDS-2G/UPCI …… 特価¥54,980
- ●I・O HDI-3.2G/98（内蔵・IDE） … 特価¥50,800
- ●I・O HDI-2.1G/98（内蔵・IDE） … 特価¥38,990

CD-ROM・MO・ZIP
- ●I・O CDR-VX24（CD-R） …… 特価¥69,800
- ●I・O CDPS-PX10（10倍速） …… 特価¥31,500
- ●I・O CDPS-PX10/PCSC（10倍速ノート） 特価¥35,980
- ●I・O CDV-PX12（12倍速） …… 特価¥25,990
- ●I・O CPD-TX10/PCIDE（10倍速ノート） 特価¥32,990
- ●I・O CDV-AB10（10倍速ファイルベイ） 特価¥19,300
- ●メルコ MOS-S230（MO） …… 特価¥44,800
- ●EPSON EZ-110A（ZIP） …… 特価¥19,000
- ●メモレックス Z100P（ZIP） …… 特価¥19,500

外付ドライブ & 増設ドライブ
- ●NEC PC-FD321DH …… 特価¥16,800
- ●NEC PC-9821RA-FD1 …… 特価¥13,000
- ●NEC PC-9821XA-E02 …… 特価¥13,000
- ●NEC PC-9821CB2-E01 …… 特価¥13,000
- ●NEC PC-9821CX2-E01 …… 特価¥13,000
- ●R&D FDD-3SZ（3.5"1FDD） …… 特価¥13,500
- ●R&D FDD-3WZ（3.5"2FDD） … 特価¥20,500
- ●R&D FDD-5SZ（5"1FDD） …… 特価¥17,800
- ●R&D FDD-5WZ（5"2FDD） …… 特価¥26,800
- ●R&D FDD-1MX（FDDインターフェース） 特価¥ 8,800

マルチメディア
- ●NEC PC 3D Engine …… 特価¥25,500
- ●ヤマハ YST-M7（スピーカ） …… 特価¥ 5,980
- ●ヤマハ YST-M15（スピーカ） …… 特価¥ 7,980
- ●ヤマハ YST-M20DSP（スピーカ） … 特価¥ 9,980
- ●三菱 DS-31P（スピーカ） …… 特価¥ 4,980
- ●NEC PC-9801-118（サウンドボード） 特価¥17,800
- ●NEC PC-9801-86（サウンドボード） 特価¥19,800
- ●キュービジョン Wave SMIT …… 特価¥24,500
- ●キュービジョン Wave Star …… 特価¥18,800
- ●キュービジョン MIDI Star/GS …… 特価¥14,500
- ●Adaptec AHA-1510B/J95 …… 特価¥ 9,980
- ●Adaptec AHA-2940J/J95 …… 特価¥28,000
- ●Adaptec AHA-2920J/J95 …… 特価¥18,800
- ●Adaptec AHA-1460J/J95 …… 特価¥14,500
- ●αデータ AD-PCS2（SCSI-2カード） 特価¥ 7,980
- ●I・O GV-MTV/98 …… 特価¥34,800
- ●I・O GA-DRTV4/98PCI …… 特価¥28,300
- ●I・O GA-PG3D4/98PCI …… 特価¥19,500

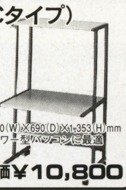
スキャナ、モデム & デジタルカメラ他
- ●EPSON GT-2000WIN（スキャナ） … 特価¥33,500
- ●EPSON GT-5000WIN（スキャナ） … 特価¥38,800
- ●EPSON GT-8500WIN（スキャナ） … 特価¥58,800
- ●EPSON GT-9500WIN（スキャナ） … 特価¥98,000
- ●EPSON FS-1200WIN …… 特価¥46,800
- ●Canon CanoScan300（スキャナ） 特価¥35,500
- ●Canon CanoScan600（スキャナ） 特価¥79,800
- ●マイクロテック ScanMaker E3（スキャナ） 特価¥25,500
- ●マイクロテック ScanMaker E6（スキャナ） 特価¥61,800
- ●SHARP JX-250W2（スキャナ） …… 特価¥48,990
- ●マイクロデータ FIC Scan300（スキャナ・キット付） 特価¥34,800
- ●NEC Aterm IT-55DSU（TA） …… 特価¥38,800
- ●NEC PC-9821NR-B05（モデムボード） 特価¥30,800
- ●ヒューコム HUCOM-EX-W（28.8Kモデム） 特価¥ 9,980
- ●ヒューコム HUCOM-EX336W（33.6Kモデム） 特価¥15,800
- ●マイクロコム DESK Porte 336S-W（33.6Kモデム） 特価¥18,800
- ●I・O PCML-336（33.6K モデムカード） 特価¥23,500
- ●TDK DF3314EX（33.6K モデムカード） 特価¥30,500
- ●TDK DFL3410（LAN & モデム） 特価¥34,800
- ●FUJITSU FM3314-W（33.6Kモデム） 特価¥18,800
- ●OLYMPUS C-800L（デジカメ） …… 特価¥94,800
- ●SONY DSC-F1（デジカメ） …… 特価¥68,800
- ●RICHO DC-2E（デジカメ） …… 特価¥52,800
- ●RICHO DC-2L（デジカメ） …… 特価¥59,800
- ●CASIO QV-100（デジカメ） …… 特価¥45,980
- ●CASIO QV-300（デジカメ） …… 特価¥52,980
- ●EPSON CP-100（デジカメ） …… 特価¥25,500
- ●EPSON CP-200（デジカメ） …… 特価¥47,980
- ●マイクロソフト OFFICE95 スタンダード …… 特価¥26,500
- ●マイクロソフト OFFICE95 Pro IVP …… 特価¥33,000
- ●マイクロソフト Windows95アップグレード（CD） 特価¥ 9,980
- ●マイクロソフト Windows95アップグレード（FD） 特価¥11,800
- ●マイクロソフト Windows95（FD） …… 特価¥19,800
- ●NEC MS-Windows Ver3.1 …… 特価¥16,800
- ●NEC MS-DOS Ver6.2 …… 特価¥ 9,800
- ●ジャスト 一太郎Ver7 キャンペーン版 特価¥16,800
- ●ワコム Art PadⅡ Serial …… 特価¥13,980
- ●ワコム Art PadⅡ Pro Serial …… 特価¥26,800
- ● パソコンチェアー …… 特価¥ 9,980

EPSON newカラリオ
新発売

PM-700C 特価¥45,800
MJ-930C 特価¥59,500

（Aタイプ）

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

（Cタイプ）


●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午前・午後・夕方6時すぎ）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

- ★ 3万円未満 ……500円
- ★ 3万円以上～10万円未満…1000円
- ★10万円以上～30万円未満…1500円
- ★30万円以上～40万円未満…2500円
- ★40万円以上～60万円未満…3000円
- ★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送　料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1200円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。
《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

「ガメラ2レギオン襲来」
特別版（DLZ-0204）大映より発売

©大映・日本テレビ・博報堂・富士通・日販／1996

You Should GO Cook Game-Sense

優秀度合格，ゲーム新種発生

平成9年4月 願書受付中

コンピュータ通信診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

責任指導／竹林礼子先生（ゲームデザイナー）

宮崎友好先生（ゲーム・プロデューサー）

たくきよしみつ先生（ノベリスト）

新設 ゲームデザイナー科（東京校−修学2年）

新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校−修学2年）

新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校−修学1年）

全校 CGアニメゲーム科

98.62%

学校法人／マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に

FAX 0120-310-595 才能すごくいい

インターネットアドレス 情報随時改訂

URL http://www.jki.co.jp/YAG/

E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）
デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（1年）
アニメ制作科（1年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）
アニメAVオペレーター科（2年）
SFX特撮科（2年）
声優タレント科（1年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
ジュニア・ノベルズ科（1年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ミュージック科（2年）
フラワー・デザイナー師範科（1年）

やればやったで 自然に公認資格取得実現

- 24時間、年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所　②氏名(フリガナ)　③TEL
④年齢　⑤学年(職業)　⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリ」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-2
代々木アニメーション学院

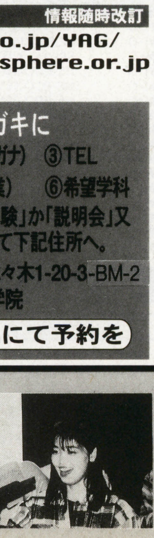
見学随時・TELにて予約を

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
札幌（2月）・東京（3月）、開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-2 代々木アニメーション学院

☎(03) 3470-1105　原宿声優スタジオ



特集

各種プログラミング言語のホームページを大紹介！

クリエイターのためのインターネット活用

もはや知らない人はいないほど有名になったインターネットですが，実際どれほどの人たちが活用しているのでしょうか。インターネット・カフェなどで体験したことはあるけれど，自宅で楽しめる環境はない，そんな人が多いと思います。

しかし，インターネットのホームページには，あきらめてしまうには惜しいほどたくさんの，そして貴重な情報が公開されています。

それは，クリエイターを目指す人にとって有益な情報だったり，みなさんが持っているパソコンにとって，とても重要なことだったりします。なんとかして，これらの情報を手軽に入手できないものでしょうか。

未来のクリエイター，プログラマーを目指す人なら，インターネットの活用は当たり前。ただ，ぼう大な情報量の中から，本当に必要な情報をさがすのはなかなか大変です。今回の特集では，編集部が見つけた，オススメの各種プログラミング言語のホームページを紹介しています。他にも，みなさんが活用しているホームページがあれば，お便りください。

キミの知らない情報がギッシリ

目的別ホームページガイド

ブームを過ぎて，今や定着した感のあるインターネット。そこには，各企業をはじめ，個人が作成したホームページがたくさん用意されており，みんなが見に来てくれるのを今や遅しと待っています。

ここでは，とくにクリエイターを目指すベーマガ読者にぴったりのホームページを中心に紹介したいと思います。

ホームページにはためになる情報がいっぱい！

インターネット最大の楽しみは，なんといってもホームページで公開されている情報を見るところにあります。

とくに個人が作成したホームページなどでは，雑誌では紹介されない情報や，ユーザーの間で流行しているソフト，プログラミングに役立つちょっとしたテクニックといった情報が，たくさん公開されています。

また，公開している情報に関連のある，別のホームページも紹介しています。それをたどって行けば，つぎからつぎへとホームページを移動し，情報を見ることができるのです。いろいろとホームページを見てまわると，思わぬ発見があるかもしれませんよ。

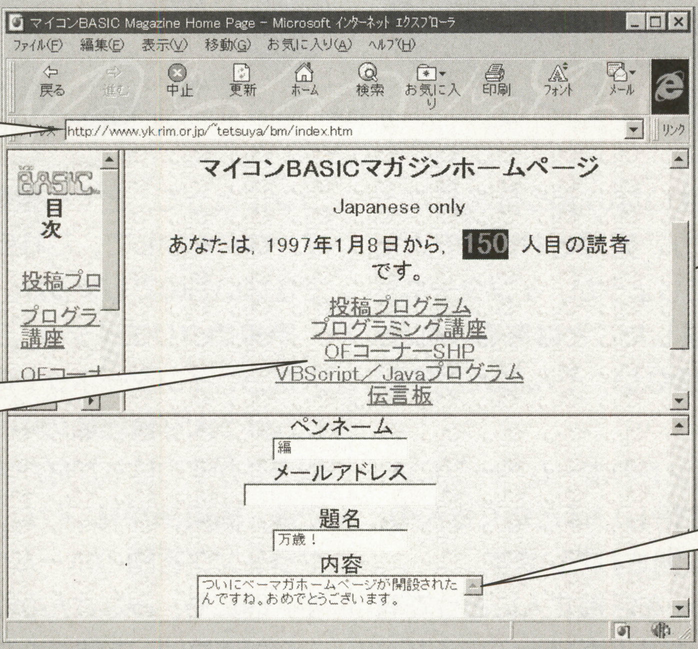
掲示板でキミの疑問を解決しよう

最近は，WWWブラウザからメッセージを書き込めるホームページも多く登場してきています。書き込んだ内容は，そのホームページ内で公開され，だれでも読むことが可能。なにか質問を書き込めば，誰かが答や解決策を教えてくれるかもしれません。

知識を得られるうえ，ユーザーどうしのつながりも広げられるなんて，まさに一石二鳥ですね。

みなさんもインターネットを活用して，情報をバンバン吸収しネットワークを広げましょう。新しい出会い，新しい発見があなたを待っています！

ホームページで自分に合った情報を手にいれよう！



URL：インターネット上での，ホームページの所在をあらわす住所のようなもの。ここに，http://～といった文字列を入力すれば，そのホームページに移動できる。

リンク部分：表示される文章中，下線が引かれて他の文字と色が違う部分をクリックすると，関連した別のホームページに移動できる。画像にリンク部分が割り当てられている場合もあるぞ。

スクロールバー：ページが一画面に表示されない場合は，スクロールバーを操作して画面を表示させる。ホームページは，縦長の構成が多い。

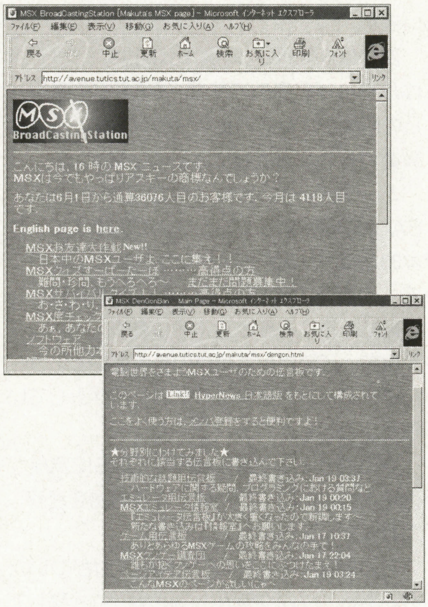
メッセージ入力：中には，メッセージを書き込めるホームページもある。このページを見る人に向かって，メッセージを発信してみよう。

プログラミングからソフトまでMSXの情報が満載！

パソコン MSX　MSX放送局

管理者：幕田好久さん

http://avenue.tutics.tut.ac.jp/makuta/msx/



▲MSX情報満載のホームページ。MSXユーザーのネットワークを広げよう

MSXはインターネットでも元気いっぱい！

インターネットのホームページには，FM TOWNSやX68000など，古い機種を取り扱ったページが意外とたくさんあります。もっともベーマガ読者にとっては，今も現役として活躍している機種ばかり。

そんな中でもひときわ情報量が多いのが，MSXを扱ったホームページです。

とくに今回紹介している「MSX放送局」は，ゲーム，プログラミング，マシンパワーアップと，情報が非常に豊富なので有名です。

伝言板では，プログラミングやパワーアップに関する話題をはじめ，MSXゲームのレスキューなどを書き込むことができます。MSXやプログラミングについてわからないことを書き込めば，誰かがきっと解決策を教えてくれるでしょう。

MSX放送局なら，MSXユーザーのネットワークも広げられます。このホームページを見れば，MSXがいかにユーザーに愛されているかもわかるでしょう。

幕田さんから一言

このホームページは，問題満載のMSXクイズ集や，ユーザーどうしのコミュニケーションが可能な伝言板，インターネット上のMSX関連のホームページのリンク集などで構成されています。

このページを見た人全員が，まだまだMSXが元気であることを再認識して，MSXを楽しく使ってもらえるページを目指しています。

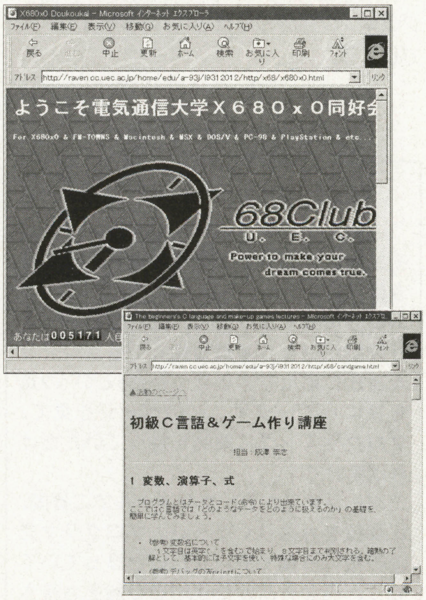
これからもMSXをおもしろくするための企画をいろいろ用意しますので，ぜひ一度MSX放送局を訪れてください。

X-BASICのコーナーを新設予定！

パソコン X68000　電気通信大学X680x0同好会ホームページ

管理者：石井清貴さん

http://raven.cc.uec.ac.jp/home/edu/a-93j/i9312012/http/x68/x680x0.html



▲C言語の初心者向け講座が開かれている。ユーザーは一度のぞいてみよう

情報収集はホームページでキマリ！

一時代の隆盛を誇ったX68000ですが，今はWindowsパソコンに押され気味。

しかし，X68000の優れたコンセプト・デザインは，今なおお多くのユーザーを引きつけたままです。その証拠に，インターネット上では多くのX68000系のホームページを見つけることができます。

これらのホームページは，X68000をかなり使い込んでいる人が開設しており，むずかしい技術論が中心です。そんななか，電気通信大学X680x0同好会のホームページは，比較的初心者向けのコーナーが多く，だれでも楽しめるページ構成になっています。

昨年秋からはC言語に関するコーナーも新設されるなど，ベーマガ読者のX68000ユーザーには，見逃せない情報がいっぱい。さらにこの春には，X-BASICに関するコーナーの新設が予定されているとか。X68000ユーザーは見逃せませんね。

石井さんから一言

我が同好会は，数年前からX68000シリーズ上でのソフト開発と，情報交換を目的として活動を行なっています。昨年には，晴れて学校の公認を得て公式団体となりました。

ホームページでは，主に制作したソフトのダウンロード，発行した会誌の記事，部内で行なった各講座内容，各機種別のリンク集などを公開しています。カウンタの数字が68,000になるのを夢見ながら，更新を頻繁に行なっています。

新しくX-BASICコーナーを用意していますので，開設を楽しみにしていてください。

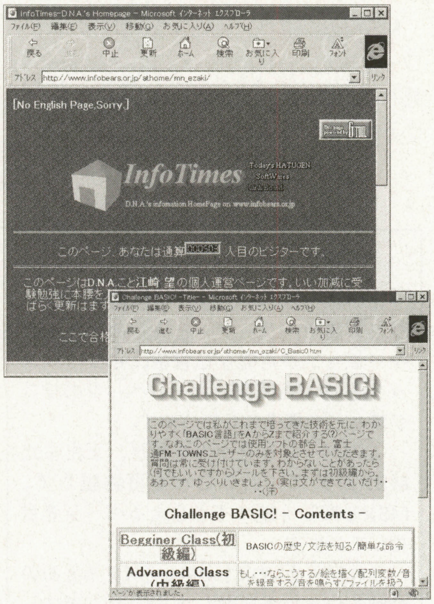
FM TOWNSでBASICをおぼえよう

パソコン FM TOWNS

InfoTimes

管理者：江崎 望さん

http://www.infobears.or.jp/athome/mn_ezaki/



▲F-BASIC386を使ったBASIC講座。プログラミングをゼロから覚えられる

F-BASIC386による BASIC講座に注目！

Windowsパソコン『FMV-TOWNS』として，新たなスタートを切ったTOWNSシリーズですが，元祖FM TOWNSを使い続けているユーザーは，まだまだたくさんいます。しかし，周りに同じようにFM TOWNSを利用している仲間がいないと，ちょっと不安にもなりますよね。

そんなユーザーにとって，インターネット上にあるホームページは，非常に心強い存在であるといえます。たとえFM TOWNSユーザーが全国に散らばっていても，ホームページに集まることで情報交換をしたり，他のユーザーを知ることができるのですから。

そんなFM TOWNS系ホームページの中でも，「InfoTimes」はF-BASICの解説に重点を置いた，クリエイター向けの内容になっています。

現在はBASIC初級編が公開中。ページ全体がちょっと長めですが，BASICの基礎からの解説がされており，プログラミング未経験者でもわかる内容になっています。

ホームページを作成した江崎さんはF-BASIC386専用とことわっていますが，基本的な部分は他のBASICでも変わらないので，他機種のBASIC初心者も参考資料として見てみることをオススメします。

現在，江崎さんは受験の真っ最中ということで，ページの更新はしばらくお休みしているそうです。

プログラミング初心者は，BASIC講座が再開される前に，がんばって初級編を理解しておきましょう！

ある程度プログラミングの実力がついたら，本誌のプログラム・コーナーに投稿してくださいね。

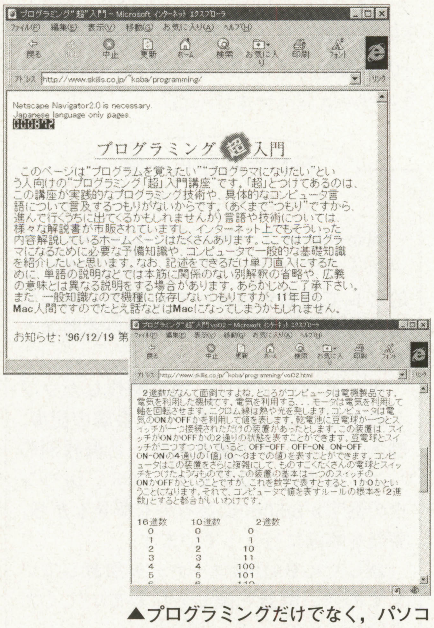
パソコンの仕組みまでわかる超初心者向けプログラミング講座

プログラミング

プログラミング超入門

管理者：有限会社スキルズ 小林　正徳さん

http://www.skills.co.jp/~koba/programming/



▲プログラミングだけでなく，パソコン用語解説としても読める内容だ

パソコンがより身近になる プログラミング解説

「プログラミングに挑戦してみたいけど，今一つ仕組みがよくわからない」，「プログラムの書きかた以前に，パソコンがどのように動いているか知っておきたい」。そういったプログラミング未経験者や，理論派のクリエイター志望者にオススメなのが，この「プログラミング超入門」です。テクニックではなく，プログラミングをするうえで欠かせない基礎知識が多く解説されています。

ページは，キーワードごとに講座がわけられており，そのキーワードに関する技術や考えかたを紹介しています。現在は，パソコンにおけるソフトウエアの位置づけや，ビット，バイトの換算，2進数の数えかたといった講座が開設しているようです。

これら基礎知識を身につけておけば，プログラミング言語の習得もスムーズにいくことでしょう。

小林さんから一言

この「プログラミング超入門」は，当初社内のプログラマ育成の教材として書きはじめました。各講座は，「プログラミングを習得するうえで，知っていればより理解が深まる基礎知識」，「各プログラム言語に応用できる考えかた」という2点を柱にしています。このページを見て，プログラミングに興味を持っていただければ幸いです。

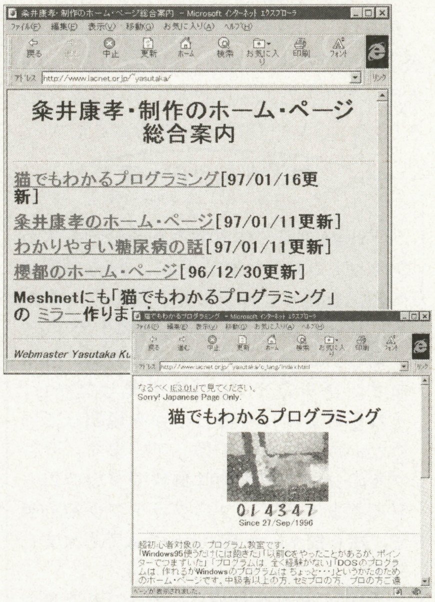
ページを見たら，ぜひメールでご質問，ご要望をお送りください。プログラマ交流の場にも育てていきたいと思っているので，みなさんの積極的な参加をお待ちしています。

キミの知りたかった情報がココにある！

プログラミング C/C++言語 猫でもわかるプログラミング

管理者：粂井康孝さん

http://www.iacnet.or.jp/~yasutaka/



▲C／C++言語をていねいに解説。ちなみに猫は粂井さんのペットらしい

基礎から習う C言語プログラミング

C言語を勉強したいと思っている人は，ベーマガ読者の中にも大変たくさんいます。BASICをひととおりマスターした人や，もっと高度なプログラミング技術を身につけたい，という人ほど，C言語を勉強してみたいと思っているようです。

そんな人たちに紹介したいのが，C言語超初心者向けのホームページ「ネコでもわかるプログラミング」です。C／C++言語をゼロからでも覚えられるよう，説明する項目を細かくわけ，わかりやすく解説しています。

現在C言語では48章，C++言語では14章までの講座が用意されています。

C言語最初の講座は，それこそ読むだけでも大丈夫な内容ですが，章が進むにしたがって，少しずつむずかしく，複雑になっていきます。

C／C++言語を，じっくりと理解を深めながら覚えたい人にオススメです。

粂井さんから一言

超初心者のためのC／C++言語プログラミング講座です。むずかしい理屈は抜きで，見ている人がともかくプログラムを書けるようになることが目標です。

まったくプログラム経験のない人，以前C言語を勉強していたが，途中であきらめた人，歓迎します。

入門書にはなかなか書いていないようなことにも触れています。内容は，週に2，3回は更新していく予定です。内容に関する質問についても，できるかぎりお答えします。

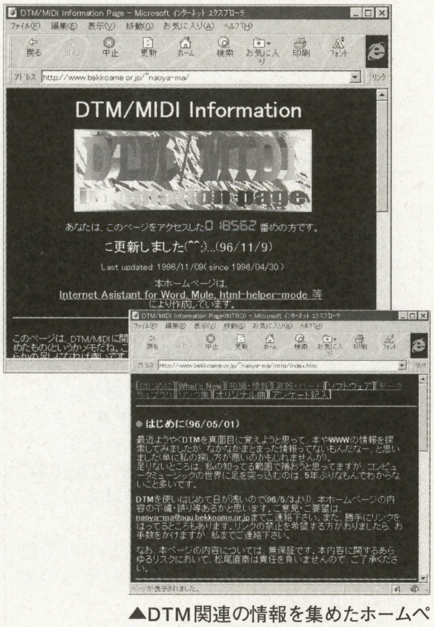
「猫でもわかる」ように筆者自身の経験をもとに書いていますので，どうぞお付き合いください。

DTM初心者，未経験者にオススメのホームページ

DTM DTM/MIDI Information PAGE

管理者：まつお なおやすさん

http://www.bekkoame.or.jp/~naoya-ma/



▲DTM関連の情報を集めたホームページ。DTM初心者にオススメだ

パソコンで音楽に挑戦したい人必見

パソコン活用の一つとして高い人気を保っているのが，パソコンを使って曲を作成するDTM（デスク・トップ・ミュージック）です。本誌連載記事で，おなじみですね。

周辺機器さえそろえれば，多少古いパソコンでも十分楽しむことができます。

しかし，どんな機種でも楽しめるからといって，基礎知識も持たずに始めるのはちょっと考えものです。ここはひとつ，DTM系のホームページを見て，勉強をすることにしましょう。

ここで紹介する「DTM/MIDI Information PAGE」は，主にDTMに関する情報を集めた，データベース的な意味合いが強いホームページです。DTM関連の周辺機器，ソフトから，インターネット上で手に入れられる音楽データなどが紹介されています。

DTM系ホームページへのリンクも充実しているので，いろいろとのぞいて知識を吸収しましょう。

まつおさんから一言

本ホームページは，自分がDTMをはじめるにあたって，欲しい情報をどんどん集めていったことがきっかけです。せっかく集めた情報だから，DTM初心者が同じことをしなくてもすむようにと思って作成しました。

これからは，DTM真の目的である「オリジナル曲」の作成に力を入れていく予定です。もちろん，ホームページもこれまで以上に力を入れていきます。

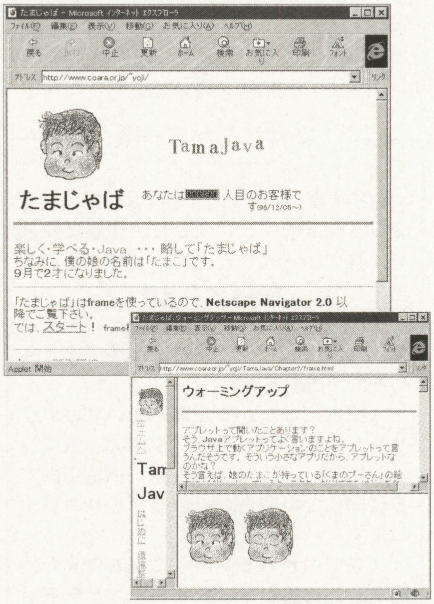
みなさんがこのホームページにアクセスして，新しいことにチャレンジする楽しみ，作品を生みだす楽しみを感じとってくれればと思っています。

インターネットの最新技術を覚えよう

プログラミング Java たまじゃば

管理者：村山 要司さん

http://www.coara.or.jp/~yoji/



▲話題のプログラミング言語，Javaがていねいに説明されている

サンプルでJavaの能力を実感

インターネット上の技術として，大きな注目を集めているプログラミング言語Java（ジャバ）。本誌プログラミング講座でも，くわしい紹介がされています。この「たまじゃば」は，そんな注目プログラミング言語Javaを，サンプルで実行画面を見せながら教えてくれる，実践的なプログラミング講座のホームページです。

たまじゃばでは，まずはJava開発環境の構築から始まります。その開発環境で，画像を2枚切り替えるショート・プログラムを解析。つぎのステップでそのプログラムを改造してみる。さらにその応用プログラムを考えてみる，といった具合に，以前のコーナーを理解したうえで，つぎのステップに進むようになっています。

現在は，Javaを利用したアニメーション表示が中心です。Javaを知りたい人，Javaを使ってホームページでアニメーション表示をしたい人は，ぜひのぞいてみてください。

村山さんから一言

「Javaで何か作ってみたいけどムズカシそう」という人のために，Java学習用ページを作ってみました。楽しく・学べる・Java，略して「たまじゃば」です。

楽しくJavaを学んでもらうため，簡単なサンプルのアプレットを見せながら，それをどうやって作ったかを説明していくというスタイルで作っています。サンプルのソースや画像は無料でダウンロードできますので，プログラミング初心者や，絵を描くのが苦手という人でも大丈夫です。

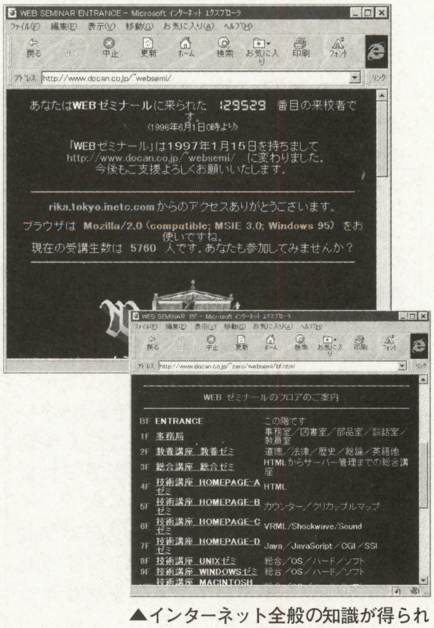
月1回の更新を目標に，サンプルを増やしていきたいと思っています。

ホームページに関する技術ならおまかせ！

プログラミング 0(ZERO)から始めるWEB学習！「WEBゼミナール」

管理者：デザインオフィスキャン 玉木直美さん

http://www.docan.co.jp/~websemi/



▲インターネット全般の知識が得られるWEBゼミナール

インターネットの総合的な知識を身につけよう

インターネットに関する技術をひとととおり学べるのが，この「0から始めるWEB学習！WEBゼミナール」です。

それぞれテーマ別にフロアがわけられており，そこでさらに各講師別に教室がわかれています。ここから，各講師が開設しているホームページで移動することになります。インターネット上のマナーをはじめ，HTMLによるホームページ作成，Javaの紹介や高度な活用法など，非常に多くの講座が開かれています。

インターネットを深く知りたい人や，これからホームページを作成しようと思っている人は，それぞれのフロアをのぞいてみるとよいでしょう。

これ以外にも，DOS/Vパソコンの組み立てやWindows95，CGに関する講座，ホームページに活用できるアイコンを提供する講座もあり，その内容はインターネットにとどまりません。

玉木さんから一言

「WEBゼミナール」では，ネットワーク上のマナーなどの教養講座をはじめ，CGによる美術講座，初歩のHTMLから，話題のJavaを取り扱った技術講座など，計70タイトルの講座が開講しています。

初心者から上級者まで，レベルにあった講座を用意しているので，自分に合ったスピードで学習を進められます。また，各階には，そのフロアのテーマに沿った質疑応答が可能な掲示板システムを設置。受講者どうしのネットワーク作りに役立ててください。

入学金は「WEBゼミナール」への激励メール。授業料は講師の先生がたへの激励メールのみ。

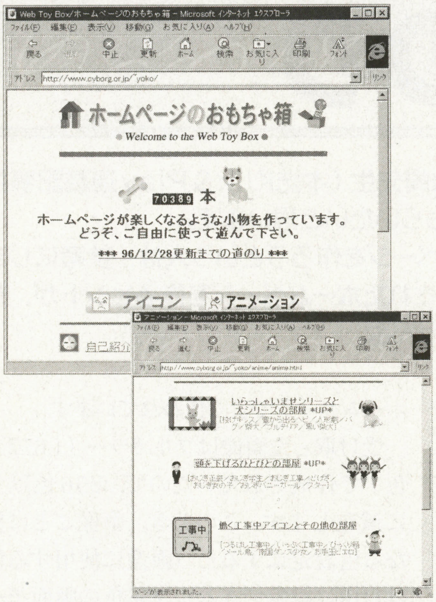
みなさんぜひ見学に来てください。

かわいらしいGIFアニメーション，アイコンで好感度アップ

素材集 ホームページのおもちゃ箱

管理者：矢作陽子さん

http://www.cyborg.or.jp/~yoko/



▲かわいらしいイラストがいっぱいの「ホームページのおもちゃ箱」

アニメーションで楽しいホームページをつくる

ここは，GIFアニメーションを公開しているホームページのためのホームページ。矢作さんが公開しているGIFアニメーション，アイコンのギャラリー「ホームページのおもちゃ箱」です。

かわいらしいイラストがなめらかに動くようすは，見ていて飽きません。これらのアニメーションをホームページで活用すれば，好感度もきっとアップすることでしょう。

アイコンでは，［戻る］，［進む］といった，ホームページではおなじみのボタンや，自己紹介をあらわす家のアイコン，未完成をあらわす工事中のアイコンなどが用意されています。

ホームページを作成してみて，文字だけではさみしいと思ったら，これらの素材集を利用しましょう。きっと，楽しいホームページに変身しますよ。

矢作さんから一言

ホームページ作成に使える，自作のアイコンやGIFアニメーションを提供しているページです。

かわいいもの，変なもの，便利なもの，使えないもの（笑），いろいろあります。そのまま使うもよし，もちろん加工して使っていただいても構いません。

お好きな使いかたをして，ホームページを楽しく飾ってやってください。

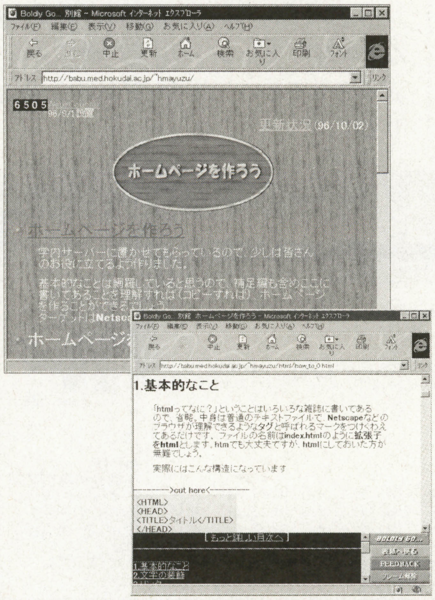
みなさんもGIFアニメーションを使って，ホームページを楽しくしましょう。

ホームページの作成方法をホームページで学ぶ

HTML 「Boldly Go...別館」ホームページを作ろう

管理者：黛 豪恭さん

http://babu.med.hokudai.ac.jp/~hmayuzu/



▲HTML言語によるホームページ作成を解説したホームページ

HTMLでホームページを作成しよう

黛さんの「ホームページを作ろう」では，HTMLによるホームページ作成方法を解説しています。HTMLの基本的な命令から，アニメーションの表示方法，ちょっとしたテクニックなどを紹介。ここに書かれていることがひととおりわかれば，あなたもホームページを作成できるでしょう。

HTMLの長所は，特別な開発環境をとくに必要としないこと。Windowsに付属している，メモ帳のようなテキスト・エディタさえあれば，だれでも手軽にホームページの作成にとりかかれるのです。

また，作成した文章をhtmlファイルとして保存すれば，WWWブラウザからホームページとして見ることができます。

とりあえずホームページを作成してみたいという人は，一度のぞいてみるとよいでしょう。

黛さんから一言

「なるべく手間をかけず“そこそこの”ホームページを作成する」ことを目標にしています。習得に時間がかかりそうな，JavaやCGIなどは，できるかぎり扱わない予定です。

HTMLの基本的な命令の解説はもちろんですが，Internet Explorer3.0独自の（拡張）命令にも力を入れています。

どのくらい普及するかはまだわかりませんが，「スタイル・シート」はなかなかお薦めです。

私のページの情報が，みなさんのホームページ作成の役に立てば幸いです。

いよいよ開設！

ベーマガホームページ設立への道のり

かねてから話題になっていた「ベーマガホームページ」ですが，今月号から晴れてテスト稼働が開始されました。これからもドンドン充実させておもしろくするので，ぜひ一度覗いてみてください。

ここでは，ホームページ開設までの経緯や作成秘話を，制作を担当した山崎先生（本誌Klik＆Play連載記事担当）に振り返ってもらいたいと思います。

これからホームページを作ろうという人は，参考にしましょう。より洗練されたホームページを作るヒントが，見つかるかもしれませんよ。

ホームページの内容はこうして決められた

ベーマガホームページ制作を担当した山崎です。実はワタクシ，ホームページを作るのはこれが初めてなのです。ホームページは見ているものの，実際に自分でHTML文書を書いたことはありませんでした。

ホームページ制作に関する正式な話し合いは，昨年の暮れに私を含めたベーマガ編集部内で行なわれました。

第1表が，その話し合いで決まったホームページの内容です。

この中で私の頭を悩ませたのが，伝言板の設置でした。話によると，こうしたホームページへのデータ入力は，HTMLだけでは実現できず，CGIなるものを使う必要があるとか。「HTMLすら初めてなのに，CGIなんて大丈夫かな？」

こんな私の心配をよそに，ホームページの仕様は決定となったのでした。

「メモ帳」でHTML文書を書いてホームページを作成

とりあえずCGIは後回しにして，仕様をもとにホームページ全体の骨組みにとりかかります。HTML入門書を片手に，Windowsに付属しているメモ帳を使って，直接HTML文書を書いていくのです（**写真1**）。なお，HTMLに関する説明は，これまでのBMネットワークTODAYを参考にしてくださいね。

やがて，デザイナーさんから壁紙やアイコンの画像ができあがってきました。

ホームページ上にグラフィックを表示するには，GIF（ジフ）と呼ばれるデータ形式に変換する必要があります。

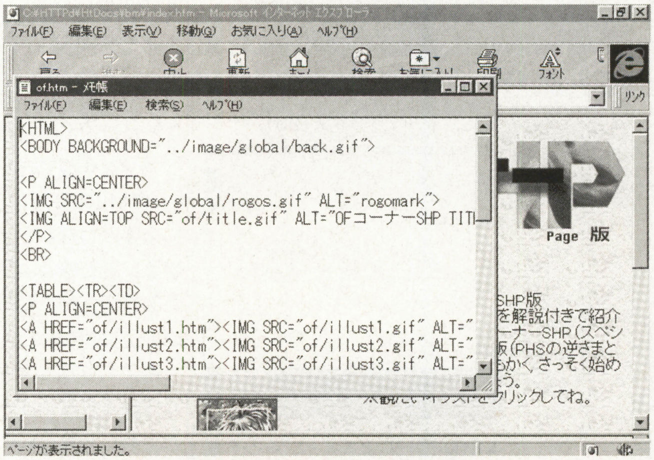
GIFは，もともとパソコン通信で画像をやり取りするのに使われていたデータ形式です。256色までしか表現できませんが，データ容量が少ないうえ表示も速く，ホームページでよく使われています。

受け取った画像はフルカラー（1,677万色）で作成されていたので，256色以下に減色します。このとき，画像ごとに異なる色設定にすると（画像に使用する色は自由に設定できる），256色の画面モードで表示する際，色がおかしくなってしまう可能性があります。

今回はそういったトラブルを避けるため，GIFファイルで使用する色設定は共通させることにしました。

表を使ってレイアウトをスッキリさせる

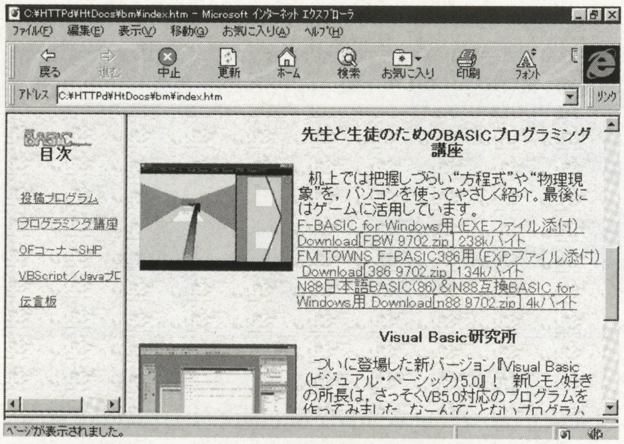
ベーマガホームページでは，画面写真などの画像をならべて，その横に文章を表示させるといったページがいくつかあります。



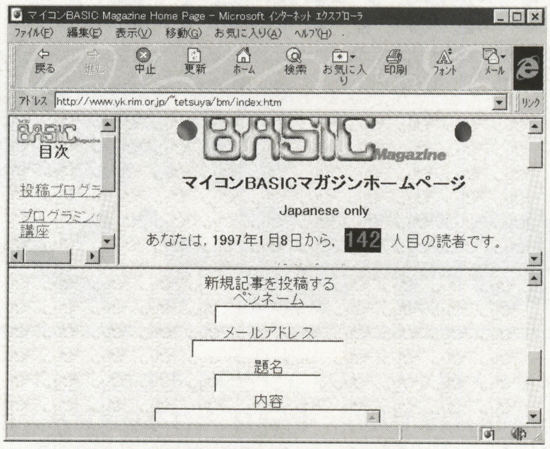
《写真1》メモ帳にてHTML文書を編集中。テキスト編集のできるソフトならば，HTML文書は作成できるのだ

《第1表》ベーマガホームページ内容

●『Klik＆Play』や『Visual Basic』など，Windows用サンプル・プログラムや，投稿プログラムのダウンロードができる！
●カラーの投稿イラスト・コーナーを設置！
●伝言板を設置！
●訪問者数がわかるカウンタを設置！



《写真2》表を使ったページの例。画像を表示させてもさせなくても，同じレイアウトで表示される



《写真3》苦心と涙の結晶，カウンタと伝言板入力コーナー。ドンドン書き込もう

このようなページを作るのに便利なのが，画像を表に組み込んで表示させるテクニックです。表を使うと，画像表示を簡単にそろえられ，見た目が非常にスッキリします（**写真2**）。

表枠は，表示，非表示を設定できるので，デザイン上も問題ありません。

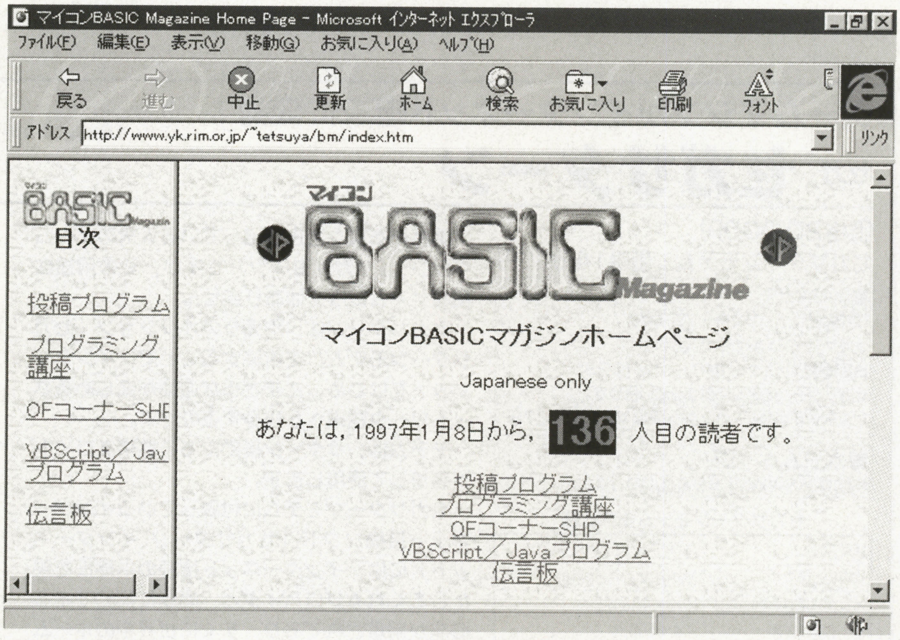
ホームページ作成では，ファイル名の大文字小文字に注意！

ある程度ホームページが形になった段階で，何人かの人にチェックしてもらいました。そのとき，「ファイル名の大文字，小文字は，そろえないと大変だよ」とのありがたい忠告をいただきました（野多改め石川先生ありがとう！）。

ホームページを実際に登録するサーバは，ほとんどがWindowsではなく，UNIXという基本ソフトで動作しています。UNIXでは，ファイル名を大文字小文字でも区別するため，表記の統一が必要なのです。

たとえば，ファイルの指定で
<A HREF="FILE1.HTM">
と表記した場合，UNIXでは“FILE1.HTM”という名前のファイルにアクセスしようとします。このとき，ファイル名が小文字で書かれた“file1.htm”は無視されてしまいます。名前が同じなのになぜ？と思われるかもしれません。その理由は「小文字でファイル名が書かれているから」です。

忠告を受けて，すべてのファイル名を小文字表記に統一することにしました。



《写真4》試運転中のベーマガホームページ。これからの充実に期待してほしい
ベーマガホームページ　http://www.yk.rim.or.jp~tetsuya/bm/index.htmで試験運転中！

CGIの使用

さて，あとはカウンタなど，CGIに関する部分を残すのみとなりました。

CGIとは，「Common Gateway Interface」の略で，WWWブラウザから何かしらの入力があったとき，入力されたデータを処理するためのプログラムといえます。CGIを扱える環境を整え，あちこちのホームページを参考にしながら，何とかカウンタ，伝言板を完成させることができました（**写真3**）。無事完成できたのは，編集部をはじめ，たくさんのかたからのアドバイスのおかげです。本当にありがとうございます。

ここではくわしい手順は省きますが，リクエストがあれば，別の機会にカウンタ，伝言板の作りかたは紹介したいと思います。リクエストお待ちしています。

かなり駆け足で紹介しましたが，これでベーマガホームページは完成です（**写真4**）。しかし，制作者が初心者なため，構成や機能について不満を感じる人も多いと思います。そんなときは，ぜひホームページからアドバイスなどをお送りください。とくに，ホームページ制作経験者からのメールをお待ちしています。

パソコンでなくても楽しめる！

専用端末でお手軽インターネット

インターネットと聞くと，パソコンで楽しむもの，という印象があるかもしれませんが，そんなことはありません。パソコン以外にも，インターネット接続機能をもった製品はたくさん登場しています。

これらの製品なら，パソコンを購入するよりも大幅に少ない予算で，インターネットが楽しめるようになるのです。

ここでは，低予算で楽しめるインターネット端末を紹介しましょう。

ゲームマシンがインターネット端末に変身！

セガ　セガサターン

価格20,000円
セガサターンモデム　価格14,800円

■問い合わせ先
株式会社セガ・エンタープライゼス
セガサターンに関する問い合わせ
お客様相談センター ☎0120-012235
セガサターンモデムに関する問い合わせ
セガネットサポートセンター ☎0120-310279

■ホームページ
http://www.sega.co.jp/

セガサターンモデム主な仕様

搭載CPU	日立製SH2（セガサターン）
WWWブラウザ	NetscapeNavigator1.1相当
インターネット表示画面	640×448ドット
モデム通信速度	14,400bps

話題作を次々と送り出している人気のゲームマシン，『セガサターン』ですが，その用途は何もゲームだけではありません。

セガサターンは，別売りのオプション『セガサターンモデム』を接続することで，インターネットをはじめ，さまざまな通信が楽しめるネットワーク端末へと変身するのです。

モデムは，サターン後部にある拡張スロットへ装着して使用します。

セガサターンモデムに付属しているインターネット接続ソフト「セガサターン インターネット」には，インターネット接続の中継役を果たしてくれるプロバイダと，簡単に契約できる機能が用意されており，すぐに世界中のホームページが見られるようになります。

セガサターンにセガサターンモデムを接続したようす

また，別の付属ソフト「パッドニフティ」なら，パソコン通信ネットNIFTY-Serveとも契約が可能。電子メールなどのサービスが利用できます。

さらに，電話回線で通信対戦が楽しめるXBANDにも対応しており，さまざまな通信活用を楽しむことができます。

機能拡張でマルチメディアを堪能！

バンダイ・デジタル・エンタテインメント　ピピンアットマーク

価格49,800円（単体発売）

■問い合わせ先
株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント
サポートセンター
☎03-3864-5588

■ホームページ
http://www.bdec.co.jp/

ピピンアットマーク主な仕様

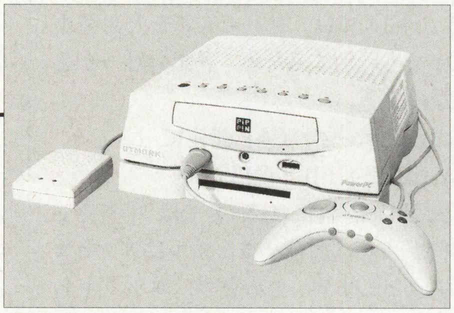
搭載CPU	PowerPC603
WWWブラウザ	Netscape Navigator1.0
インターネット表示画面	640×480ドット
モデム通信速度	33,600bps（別売り）

ピピンアットマークは，Apple社とバンダイ社との共同開発によって生まれた，ホビー感覚で扱えるコンピュータです。インターネット接続が可能なほか，本体を中心にさまざまな周辺機器を追加できるのが特徴です。

発売当初は，申し込みによるネットワークセット販売のみでしたが，現在では店頭でも単体発売され，手軽に購入できるようになりました。

昨年11月には，通信速度33,600bpsに対応した新『アットマークモデム』（オープン価格）も登場。通信環境が改善され，インターネットがより快適に楽しめるようになったのは，うれしいかぎりです。

本体とモデムだけでもインターネットは楽しめますが，ぜひ用意しておきたいのが，オプションの『アットマークフロッピーユニット』（価格12,000円）です。電子メールをはじめ，さまざまデータを保存できるので，ピピンアットマークの活用範囲が，グッと広がります。


ピピンアットマークにモデム，フロッピーユニットを接続したようす

TVや，パソコンで使用するディスプレイに接続が可能です。

カラオケが楽しめるマルチメディア通信端末

タイトー／京セラマルチメディアコーポレーション **Mediabox**（メディアボックス）

価格39,800円

■問い合わせ先
株式会社タイトー
お客様ご相談センター
☎03-5352-0755（東京）☎06-445-0755（大阪）
株式会社京セラマルチメディアコーポレーション
☎0120-57-0755

■ホームページ
タイトー http://www.taito.co.jp/
京セラマルチメディアコーポレーション
http://www.kyocera.co.jp/kmc/

Mediabox主な仕様

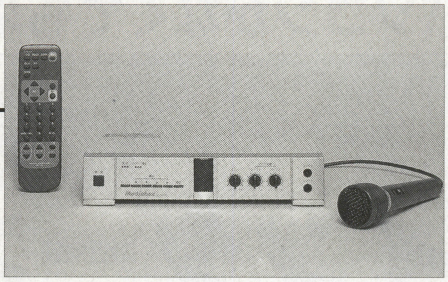
搭載CPU	16bitCPU
WWWブラウザ	独自開発ソフト
インターネット表示画面	512×448ドット
内蔵モデム通信速度	9,600bps

『Mediabox』は，TVに接続して通信カラオケやゲームなどが楽しめる，マルチメディア通信端末です。

昨年の12月には，待望のインターネット接続サービスも開始されました。プロバイダは，タイトーと並ぶ販売元，京セラマルチメディアコーポレーションが，一手に引き受けます。すでにプロバイダが決まっているので，面倒な設定が必要ありません。Mediaboxなら，すぐにホームページを見られるのです。

しかもこの春には，電子メールサービスの実用化も予定されています。Mediaboxをめぐるインターネット環境は，着々と整いつつあるようです。

Mediabox



インターネットに飽きたら，通信カラオケを楽しみましょう。時間を気にせず歌え，ストレス発散にもなりますよ。さらにMediaboxなら，ネットワークを利用して，専用ゲームをダウンロードすることも可能です。

カラオケにゲームにインターネットにと，Mediaboxは情報収集だけでなく，パーティにも欠かせない存在になりそうですね。

TVがインターネットを取り込んだ！

サンヨー **インターネッター**

価格 C-21NT1： 115,000円（21型）
C-28WNT1：198,000円（28型）

■問い合わせ先
三洋電機株式会社
東京ご相談センター
☎03-3815-1111
大阪ご相談センター
☎06-994-9570

■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/

インターネッター主な仕様

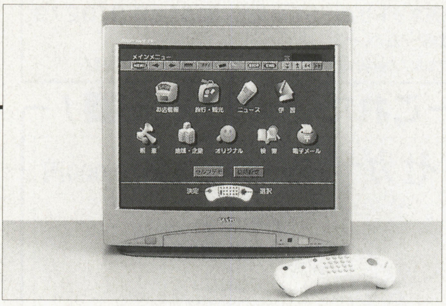
搭載CPU	日立製SH2
WWWブラウザ	独自開発ソフト
インターネット表示画面	640×480ドット
内蔵モデム転送速度	14,400bps

サンヨーの『インターネッター』は，インターネット接続機能とTVが合体した，画期的な製品です。

複雑な操作は必要なく，リモコン一つでインターネットにアクセスして，ホームページが見られます。設置も，付属のケーブルで電話回線とインターネッターを接続するだけなので，機械が苦手という人でも大丈夫です。

製品モデルは，画面比が4:3で21型の『C-21NT1』と，16:9のワイド画面で28型の『C-28WNT1』の2モデル。ワイド画面のC-28WNT1なら，分割画面でインターネットを楽しみながらTV放送を見ることができ，TVを占領してしまうこともありません。

写真は21型モデルの『C-21NT1』



インターネッターには，うれしいことにプロバイダ接続の最初の10時間が無料になる，無料体験期間が用意されています（電話料金は自己負担）。本格的に始めるまえに，まずはこの無料体験で試してみましょう。

ホームページ閲覧と電子メールサービスが利用可能で，ホームページを見るだけでなく，こちらから情報を発信することができます。

パソコンライクな活用ができる通信端末

日本電算機 **SuperiBOXシリーズ**

価格54,000円〜

■問い合わせ先
日本電算機株式会社
☎03-3864-5511（東京）
☎06-539-8441（大阪）

■ホームページ
http://www.jcc.co.jp/

SuperiBOX66h主な仕様

搭載CPU	PowerPC603
WWWブラウザ	独自開発ソフト
インターネット表示画面	574×430ピクセル
内蔵モデム通信速度	33,600bps

日本電算機の『iBOX』シリーズは，インターネット接続に重点を置いた通信端末です。TVとパソコン用ディスプレイに接続可能。搭載するCPUによってモデルがわけられていたり，メインメモリを増設できるなど，パソコンに似た仕様が特徴となっています。

インターネット接続では，ホームページ閲覧の他，電子メールが利用可能。プリンタ接続端子が用意されているので，重要なホームページや電子メールを，印刷して保存しておくことができます。

接続できるフロッピーディスク・ドライブは，PC-98シリーズやDOS/Vパソコン用の製品が対象です。フロッピーディスクのフォーマット形式が合えば，iBOXでファイルをダウンロードし，そのファイルを別のパソコンで実行させる，といったデータ活用が可能になります。

写真は『SuperiBOX66h』

またiBOXでは，ホームページ作成や，プログラム開発環境などがサポートされる予定です。iBOXシリーズのこれからの展開に注目しましょう。

パソコンがなくてもネット・サーフィンできる！

セガサターンで インターネットにアクセス！

インターネットは，パソコンでしか楽しめないわけではありません！

まえのページでも紹介しているように，パソコン以外の製品でも，手軽にWWWなどのインターネットのサービスを受けることはできるのです。

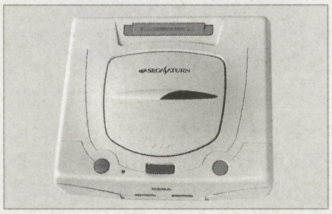
このページでは，なんと14,800円の出費をするだけで，セガサターンがインターネット・マシンに変身してしまう，セガサターンモデムを実際に体験してみたいと思います。

低予算でインターネットを楽しみたい人は必見です。

■問い合わせ先
株式会社セガ・エンタープライゼス
セガネットサポートセンター ☎0120-310279
■ホームページ
http://www.sega.co.jp/sega/ssnet/

これだけは絶対に必要！

セガサターン 価格20,000円



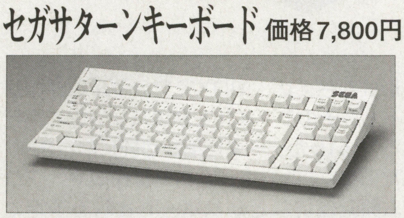
当然ながら，サターン本体が必要。旧デザインのセガサターンや，Hiサターン，VサターンでもOK。

セガサターンモデム 価格14,800円

電話回線と接続するためのサターン専用モデム。インターネット接続用ソフトの他，NIFTY-Serveの通信ソフト，通信対戦専用ソフトが付属。

あれば便利な周辺機器

セガサターンキーボード 価格7,800円



パッドによるソフトキーボードからの入力は，ちょっと大変。キーボードに慣れている人はぜひ用意しておこう。

カートリッジ・スロットに セガサターンモデムをセット

まずは，セガサターンモデム（以降SSモデムと略）とセガサターン（以降SSと略），電話回線を接続します。

最初に電話回線のコンセントを調べて，モジュラー・コードが接続できるかどうか確認します。モジュラー・コードが使えない場合，NTTに申し込めば無料で工事してもらえます。工事する場合，電話機もモジュラー・コードが使えるタイプに交換する必要があるので，注意してください。

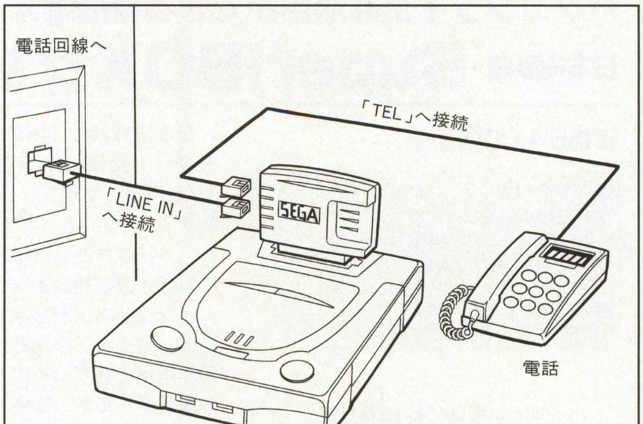
つぎに，SS本体のカートリッジ・スロットに，SSモデムを差し込みます。SSモデムには，モジュラー・ジャックが二つあり，“LINE IN”と表記されているほうを電話回線に，“TEL”のほうは電話機に接続します（第1図）。電話を使わない場合，TEL側は接続する必要はありません。

SSモデムには，5mのモジュラー・コードが付属しています。このコードが短くて，電話回線のコンセントまで届かないときは，必要な長さのモジュラー・コードを用意しましょう。これは，一般の家電店などで売られている製品で構いません。

ちなみに，パソコンでもいえることですが，電話機とSSモデムは，同時使用はできません。インターネットに接続しているとき，電話は使えないのです。電話がかかってきやすい時間帯は，長時間使用しないほうがいいでしょう。

オンライン・サインアップなら その場でインターネット

さて，いよいよインターネットの設定を開始します。SSモデムに付属しているCD-ROMソフト「セガサターンインターネット」を，SSにセットして電源を入れて



《第1図》SSモデムと電話回線，電話機の接続図。電話回線との距離はあらかじめ調べておこう

ください。

インターネットを利用するためには，“プロバイダ”と呼ばれる，インターネット接続業者と契約する必要があります。パソコン通信でオンライン・サインアップ（パソコンを使って入会手続きをする方法）したり，ファクシミリまたは郵送でプロバイダと契約することもできますが，今回はSSだけでプロバイダと契約できる方法を紹介しましょう。

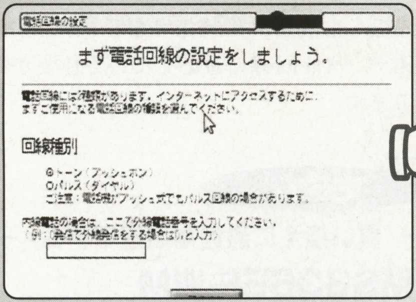
セガサターンインターネットでは，東京インターネット，Highway Internet（共同VAN），BIGLOBE Mesh，Info Sphere（NTT PCコミュニケーションズ）の四つのプロバイダに，オンライン・サインアップで入会できるようになっています。この方法なら，こまかい設定などは自動で行なってくれるので，手順で迷うこともありません。

操作は，**写真1～8**のように進めていくわけですが，途中入力しなくてはいけない項目がいくつかあります。氏名，住所，電話番号など，基本的な項目ばかりです。ただ，クレジット・カードの番号は必ず必要になるので，入力する際は手元に置いてまちがえないようにしましょう。入力したら，内容の確認を忘れずに。

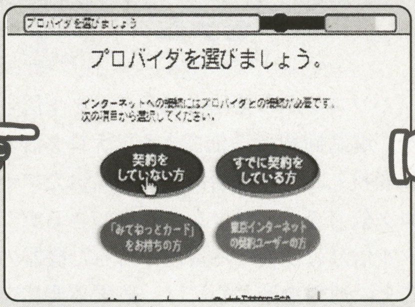
オンライン・サインアップするぞ！

《写真1》SSモデムに付属しているソフト「セガサターンインターネット」をSSにセットし，電源を入れる。まだ設定を行なっていないので，右の『操作方法＆接続手続き』を選ぼう

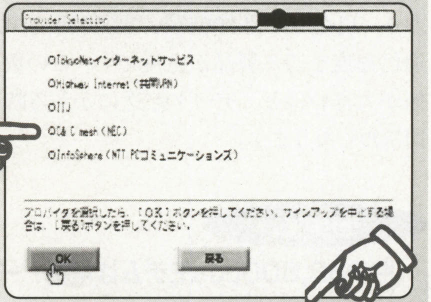
《写真2》まず，ステップ1を選んで，パッドの操作を確認。設定中の操作をまちがえないためにも，しっかり覚えておこう。画面がもどったらステップ2へ進もう



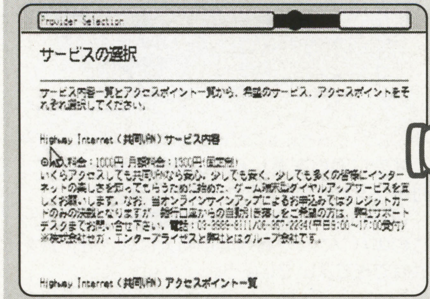
《写真3》オンライン・サインアップで契約するため，ここで電話回線の種類を設定する。回線の種別を選んだら，「設定する」ボタンを押して，設定を保存する



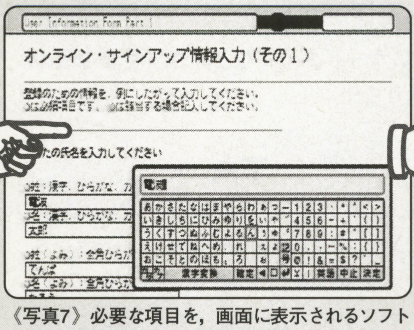
《写真4》今回は，SSではじめて契約をする状態からはじめてみる。「契約をしていない方」を選択する。このあと，作業の説明が表示されるので，よく読んでおこう



《写真5》表示されるリストから，契約したいプロバイダを選ぶ。各プロバイダのサービス内容を比較して，自分にあったところを見つけよう。今回は，Highway Internetを選択した



《写真6》希望の料金コースやアクセス・ポイントなどを選択する。アクセス・ポイントは，なるべく家に近く電話料金が安くなるところにしよう。このあと，選んだサービスと約款が表示される



《写真7》必要な項目を，画面に表示されるソフトキーボードで入力する。設定は内蔵メモリに保存されるが，このあと表示されるIDやパスワードは，必ずメモをとっておこう

《写真8》これでキミもネット・サーファーだ！ちなみに，料金が固定制のプロバイダでも，電話料金はアクセス時間分だけかかってしまう。長時間の利用には注意しよう

これだけは覚えておきたい

通信基礎知識&必携ツール

パソコンでインターネットなど通信を楽しむには，用意しなければならないツールや，覚えておきたい用語などがいくつかあります。

ツールは，絶対必要なものから，あると通信環境を快適にできるものまでさまざまです。一方，用語を覚えておけば，意味不明の単語が登場して，話の内容がわからなくなってしまうこともないでしょう。

ここでは，用語解説とあわせて，関連した製品を紹介したいと思います。高性能製品を用意して，通信環境を改善しましょう。

bps（ビー・ピー・エス）

bps（Bits Per Second）は，データ転送速度を表す単位で，１秒間あたりに転送するビット数を意味します。パソコンと電話回線を接続するのに必要とする機器，「モデム」の性能を表すのに使われており，現在では28,800bps，33,600bpsの通信速度を誇る製品が主流です。この数値が大きいほど，データ転送にかかる時間は短くなります。

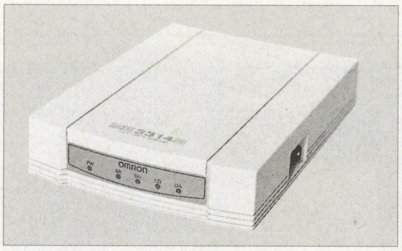
モデム

今や33,600bpsモデムは常識！

ME3314B

(DOS/V，PC-98シリーズ対応)

オムロン　価格28,800円



インターネット接続ソフトの他，パソコン通信／FAX通信ソフトなど，はじめて通信を楽しむのに必要なソフトがそろっています。

■問い合わせ先
オムロン株式会社専用機器統括事業部
☎045-411-7223（横浜）
☎06-282-2672（大阪）
■ホームページ
http://www.omron.co.jp/ped-j/home.html/

ただし，通信は常にこの速度で行なわれるわけではなく，回線が良好な状態のときの最高通信速度，という意味で表記されています。

現在，すでに56,000bpsのモデムを開発すべく，各メーカーが動きはじめています。続報が気になるところですね。

モデム

パソコンから発信されるデジタル信号を，電話回線で送信できるアナログ信号に変換したり，電話回線で送られたアナログ信号を，パソコンで処理できるデジタル信号に変換する機能を持った機器のこと。通信を楽しむには，必ず必要になります。

ちなみにモデムは「MOdulator（変調器），DEModulator（復調器）」の頭文字をとった造語です。

外付けタイプやノート・パソコン向けのPCカードタイプなど，さまざまな製品があります。

TA

TAは，「Terminal Adapter（ターミナル・アダプタ）」の略で，INSネットなど，デジタル回線で通信をする際に必要になります。いわばモデムの代替品です。

また，TAとは別に，DSUといわれる装置も必要になります。DSUは「Digital Service Unit（デジタル・サービス・ユニット）」の略で，デジタル回線とTAの橋渡しをする役目を持っています。

DSUは，TAに内蔵されている場合と，別売りで用意されている場合があります。TA購入時には，まずDSUが付いているかどうか確認しましょう。

なお，デジタル回線でインターネットを楽しむ場合，接続先となるプロバイダもデジタル回線に対応している必要があります。

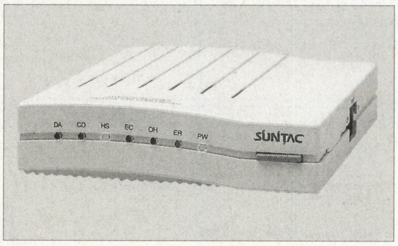
モデム

買い換えに最適な高速モデム

MS336EF-WM

(Windows95，Macintosh対応)

サン電子　価格21,800円



すでに通信を楽しんでいるユーザー向けに，付属ソフトを少なくしたモデルです。

Windows，Macintoshに対応しているので，この両パソコンを持っている人には，モデムを共有できてよいでしょう。

■問い合わせ先
サン電子株式会社ユーザーサポートセンター
0120-863810
■ホームページ
http://www.sun-denshi.co.jp/

WWW

インターネットで見ることのできる，情報検索システムの名称です。正式には「World Wide Web（ワールド・ワイド・ウェブ）」と書き，単語の頭文字をとって，WWWと略しています。

WWWは，一つの情報から，関連したさまざまな情報へアクセスするシステムを意味します。ホームページは，このWWWのシステムで構成されたサービスの一つなのです。

なお，WWWを利用する（ホームページを見る）には，WWWブラウザと呼ばれる閲覧ソフトが必要になります。

ちなみに，World Wide Webを直訳すると「世界に広がるクモの巣」という意味になります。

WWWブラウザ

WWWで発信されている情報を見るためのソフトの総称。現在は，マイクロソフト社の『Internet Explorer（インターネット・エクスプローラ）』と，ネットスケープコミュニケーション社の『Netscape Navigator（ネットスケープ・ナビゲータ）』が多く利用されています。

WWWブラウザごと独自に機能を拡張しているので，ホームページがどれも同じように見られるわけではありません。どのWWWブラウザを使用するかは，ユーザーの頭を悩ませるところです。

ちなみにブラウザの元となったbrowseという単語は，「書物を自由に拾い読みする」といった意味を持っています。

HTML

ホームページ作成に用いられる言語を表します。正式名称は「Hyper Text Markup Language」。

ハイパーテキストとは，複数の文章を関連づけて，ひとつのまとまりとして扱う考えのことです。WWWの基礎となった考えと見ればよいでしょう。

最近は，HTMLを知らなくても簡単にホームページを作成できる，ホームページ作成エディタが多く登場しています。手軽にホームページ作成に挑戦したいなら，ホームページ作成エディタを利用しましょう。

電子メール

ネットワークを利用して，特定の相手にメッセージを送信する機能を指します。郵便による手紙とちがって，一瞬で相手に届くのが特徴です。わざわざポストに投函する必要もなく，パソコンの操作だけで済ませられるのがよいですね。

パソコンなら電子メール機能を問題なく利用できますが，専用端末によっては利用できない場合もあるようです。専用端末を購入するときは注意しましょう。

WWWブラウザ

たくさんのソフトが付属して超お買い得！

Netscape Navigator 日本語版 Ver.3.0

ソフトバンク　価格6,000円

WWWブラウザでは，代表的なソフトといえるNetscap Navigatorは，現在日本語版のVer.3.0が発売中。ソフトバンクから発売されているパッケージ製品では，通信スターターキットや翻訳ソフトなど14本ものソフトが付属しており，大変お買い得になっています。

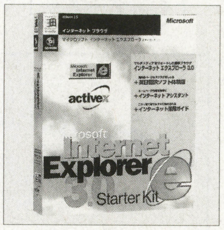
■問い合わせ先
ソフトバンク株式会社　ユーザーサポート
☎03-5642-8179
■ホームページ
http://www.softbank.co.jp/

WWWブラウザ

低予算でインターネット環境が整う

Microsoft InternetExplorer3.0 Starter Kit

マイクロソフト　価格3,500円



WWWブラウザの他，インターネット接続ソフトなどがセットになっています。低予算でインターネット環境をそろえたい人にピッタリです。

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5454-2300
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

ホームページ作成ソフト

ホームページで情報発信

ホームページビルダー Ver.2.0

日本アイ・ビー・エム　価格14,800円

HTMLを知らなくてもホームページを作れる，作成エディタです。バージョンアップし，文章やグラフィックはもちろん，GIFアニメーションや，画面を枠で区切るフレーム処理も可能になりました。

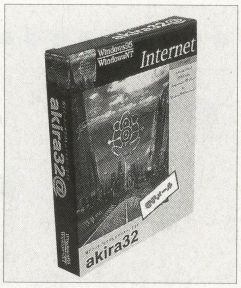
■問い合わせ先
日本アイ・ビー・エム株式会社　ダイアルIBM
0120-04-1992
■ホームページ
http://www.ibm.co.jp/

メールソフト

多機能メールソフトで快適活用

akira32@

アセットコア・テクノロジー
価格10,000円



基本的な電子メールの利用に加え，ホームページを作成できるHTMLエディタ，ネットワーク上のファイルをダウンロードできる機能などを備えた，多機能メールソフトです。

■問い合わせ先
アセットコア・テクノロジー株式会社
☎045-473-5261

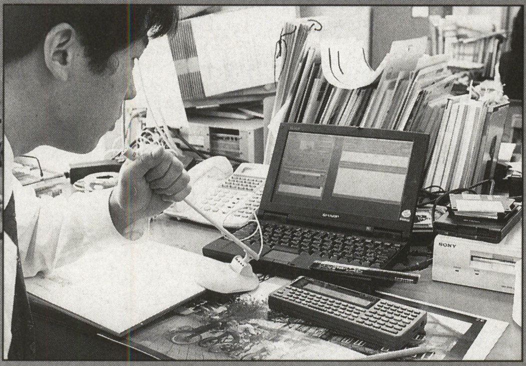
インターネットを使って世界中の人に電話ができる

「InternetPHONE」で遊ぼう

パソコンで世界と
QSO

マイコン
BASICマガジン
ラジオの製作
2誌連動企画!!

by 丹治　佐一



インターネットを使えば，世界中のコンピュータと自分のコンピュータとを接続して，情報のやり取りが行なえます。インターネットの楽しみかたの一つとして，いろいろな情報が掲載されている「ホームページ」を検索して，その情報を利用するという遊びかたが一般的です。自分でホームページを作れば，情報を受けるだけではなく，世界中に向けて自分の情報を発信することもできます。

でも，今回紹介する楽しみかたは，ちょっと違います。未来を予見する画期的な遊びかたといってもよいでしょうか。

パソコンで安価に手軽に楽しめるインターネット電話

筆者が今回使ったソフトは，インターネットを利用した「InternetPHONE（インターネットフォン:VOCALTEC社）」というソフトで，自分のパソコンを電話機にしてしまうという画期的なものです。ただ単に電話機にするというのではなく，世界的な規模のコンピュータ・ネットワークである「インターネット」回線につながった電話機にしてしまう機能を持ったものなのです。

市内通話ならまだしも，長距離電話や国際電話に至っては，その電話代が高く長話なんてできません。それがこの“インターネットフォン”を利用すると，インターネットの「プロバイダ」までの電話（市内通話）代だけで，なんと長距離電話や国際電話までができてしまうという優れものなのです。

さらに，声の通話と併用して，文章などの文字での会話“テキスト・チャット”や絵や図版を元に筆談も行なえる“ホワイト・ボード”までが装備され，単なる電話を越えたコミュニケーションができるものです。

TV電話のように相手の顔は出ませんが（アップグレードされる「ビデオフォン」では対応），ウィンドウ内では，現在の動作状態（電話待ち，ベルが鳴る，電話に応答，会話中，保留，回線を切るなど様々なパターンがある）に応じておじさんのアニメーションが動いてくれます。意外にこれがよくできていて，相手の姿を想像しながら会話が楽しめます。

自分の姿が見られるわけでもありませんから，気軽?に外国の人に「Hello!」と声をかけたりする無謀？な行為ができるものです。評判の悪い英会話学校に行くよりも，よっぽど正しい選択です。

なお，通常の状態では“ハーフ・デュプレックス”（半二重通信）という方法で会話が行なわれます。この状態では，アマチュア無線などで利用するトランシーバのように，片方ずつしか喋ることができません。つまり交互に話さなければなりません。会話をするには，トランシーバのようなPTT（喋るときに押す）ボタンではなく，音声の信号があれば（声を出せば）自動的に送信と判断して相手に声が送られます。

“フル・デュプレックス”（全二重通信）モードでは，通常の電話のように同時通話が可能ですが，利用するコンピュータのパワーやサウンドボードの性能等によって利用できる場合とできない場合があります。感覚はまさに「アマチュア無線」です。こんなに簡単に，世界中の人々と語り合えるとは，試してみてはじめてわかりました。

読者のみなさんもぜひチャレンジしてください。

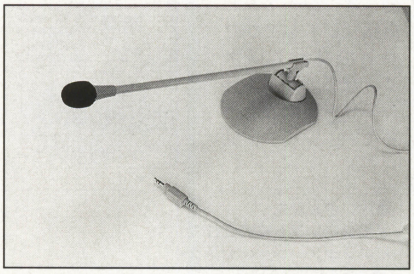
ホームページからお試し版ソフトをもらおう

「インターネットフォン」を楽しむため

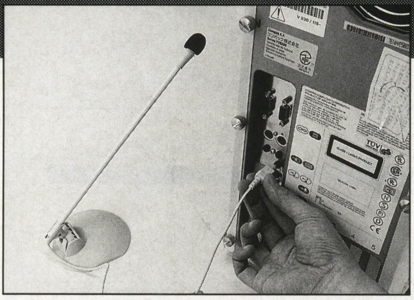
サウンドボードの取付け

インターネットを利用してパソコンを電話機にするVOCALTEC社“InternetPHONE”

サウンドボードとヘッドセットが組になった「InternetPHONE Club（クラブ）：PM-K343／24,800円税別」（日本語版）



パソコン用“マイクロホン”。パソコンによってマイク端子に電源出力がないものもあるので注意



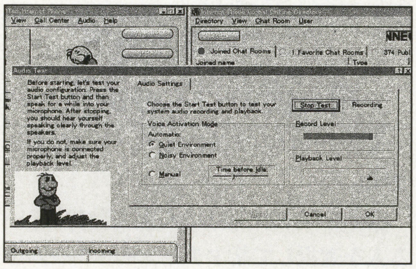
マイク入力端子を備えているパソコンでは，そのままマイクロホンを接続すればよい

には，まずソフトウエアを購入する必要があります。ソフトは，VOCALTEC社から発売されている“InternetPHONE”で，現在のバージョンは英語版のWindows95版ではRELEASE4（4.5）です。価格は$59ほどです。Macintosh版もありますが，残念ながらRELEASE3と一つ前のバージョンです。

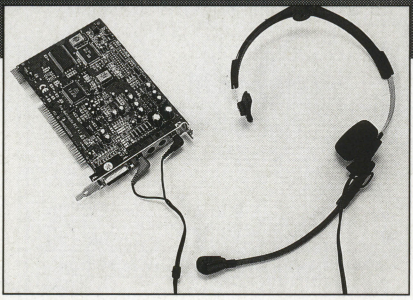
日本語版は，アメックス社（〒225 神奈川県横浜市青葉区あざみ野南2-4-7 セントラルビル徳江☎045-913-5040）からソフトと全二重サウンド・ボードとヘッドホン・マイクなどが組みになった製品「インターネットフォン・クラブ」で入手できます。ボードの仕様によりPM-K341（18,800円），PM-K342（19,800円），PM-K343（24,800円）の3種類があります。詳しくは同社に問い合わせてください。

お金をかけずにどんなものか知りたいという方には，インターネットのVOCALTEC社のホームページ（http://www.vocaltec.com）がおすすめです。このページに接続して，Downloadページを選択すれば，2週間の期間限定の「InternetPHONE」を入手することができます。

まずは，これをダウンロードして遊んでみるのがよいでしょう。面白ければ，そのまま送金操作を行ない登録作業を行なうこともできます。



インストールしたら，Audioメニューの“AudioTest（オーディオテスト）”を実行。声の送受信がテストできる



音声録音ができるカードを利用すれば，マイク入力がパソコンに付けられる

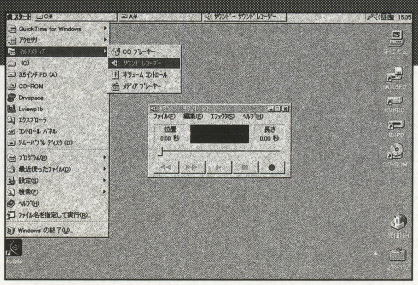
このほかに必要なものは，“サウンドブラスター”などの音をキャプチャリングするためのサウンドボードが必要です。パソコンによっては，あらかじめ音声入力端子（マイク端子）が装備されているものがあります。装備されていれば，サウンドボードは必要ありません。

なお，注意として，サウンドボードによっては，フル・デュプレックス（全二重通信）ができないもがありますので注意しましょう。一般的にはハーフ・デュプレックス（半二重通信）が行なえます。

このほか忘れてならない重要なものは“マイク”です。マイクは，音声の入力となる重要な部分ですから，これがしっかりしていないと相手に声が伝わりません。また，相手の声を聞くためのスピーカなども用意しておく必要があります。

マイク端子は，通常のものでは，マイクへの電源供給端子を備えた“ステレオ・ミニ・ジャック端子”になっています。シャープのメビウスなど，機種によっては，電源部分が無く，音声信号のみを加えるモノラル・ミニ・プラグになっていることもありますので利用するマイクとパソコンの組み合わせには注意が必要です。

利用できるパソコンは，Windows95で動作しており，MPUが486/66MHz以上のもので8MB（12MB）以上のRAMを実装，Winsock 32-bitコンパチブルTCP/IPコネクションができ，モデムは，28,800bps以上の高速モデムがよいでしょう。



サウンド入力のテストは，Windows95では，スタートメニューのマルチメディア，サウンドレコーダを実行する

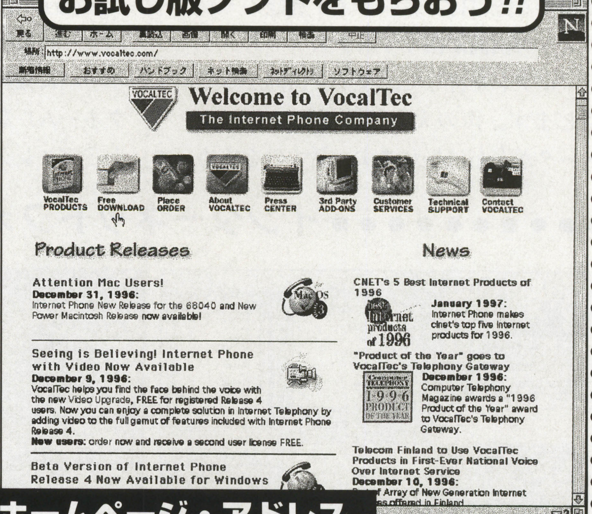
サウンドボードのセッティング

パソコンにあらかじめ音声入力端子が装備されていれば，マイクの接続のみでハードウエア・セッティングは終わりです。音声入力のないパソコンでは，音をパソコンの中に取り込むためのサウンド・キャプチャリング・ボードを取り付ける必要があります。DOS/Vパソコンでは，サウンド・キャプチャリング・ボードとして“サウンドブラスター”が標準的に利用されています。Macintoshでは，サウンド入力は標準装備されています。

サウンドボードが取り付けられたら，マイクを接続して音声が正しく録音再生

ボーカルテック社からソフトを落とす

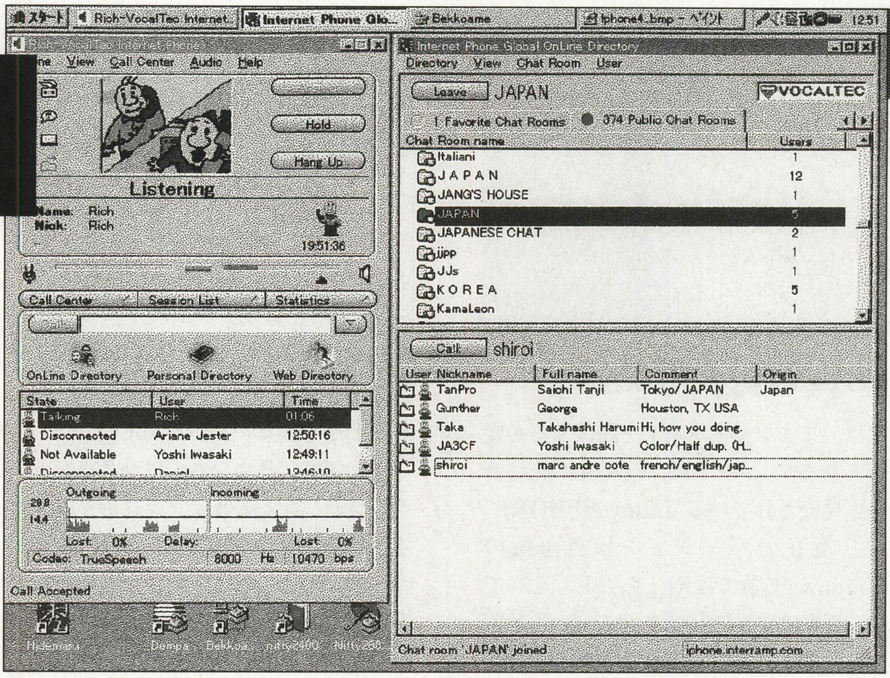
お試し版ソフトをもらおう!!



ホームページ・アドレス

http://www.vocaltec.com/

ホームページにアクセスすればお試し版のInternetPHONEが手に入る



話をしている様子。アニメーションの下側に相手が話している声のレベルが表示される

できるかを試してみましょう。

Windows95では，スタート・メニューのマルチメディアにある“サウンドレコーダ”を実行させます。録音ボタンを押して，マイクに向かって喋った音が録音されればOKです。再生ボタンを押してうまく声が聞ければ，接続されているスピーカもOKです（InternetPHONE上でのテストが行なえるのでそれを利用してもよい）。

InternetPHONEを立ち上げてみよう

早速InternetPHONEをインストールしてみます。名前やコメントなどの個人情報，電子メールアドレスなどを入力します（接続相手に表示されます）。その他メールのホストサーバ名などを入力すれば完了です。

製品版であれば，ライセンス・コード（シリアル番号）を入力します。

完了したら，ソフトを立ち上げてみます。アイコンをダブルクリックすると，ダイアルアップPPPなどが自動的に立ち上がり，インターネットに接続します。

なお，一番最初にInternetPHONEを使用する際には，オーディオ機能のセットアップ画面が出ます。テスト・スタート・ボタンを押して，マイクに向かって話します。声の大きさに応じてレベルメータが左右に振れます。話すのを止めると自動的に話した内容がそのまま再生されてスピーカから聞こえてきます。もし，これがうまくできなければマイクやスピーカなどの調整を行ないます。また，音声作動モードが通常は静かな環境（Quiet Environment）になっていますが，場合によっては騒がしい環境（Noisy Environment）にする必要があるかもしれません。

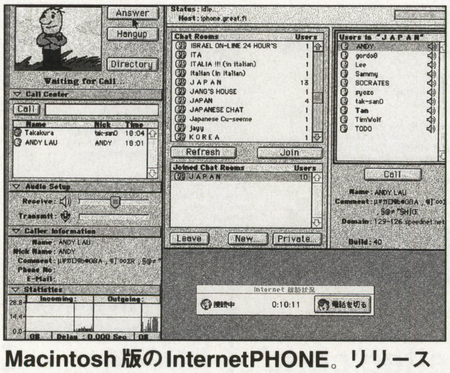
立ち上がると，アニメーションなどボタン類の表示されている画面（ツール，パネル）と，枠だけの表のような画面（グローバル・オンライン・ディレクトリ）の二つが表示されます。

InternetPHONEを立ち上げると専用のサーバに接続されます。すると，そのサーバに接続された人たちの名前（ニックネーム）などがグローバル・オンライン・ディレクトリに表示されます。アマチュア無線のコールサインをコメント欄に書き込んでおくと，世界中のアマチュア無線家から電話がもらえますよ。まさにコールサインはステータス・シンボルです。

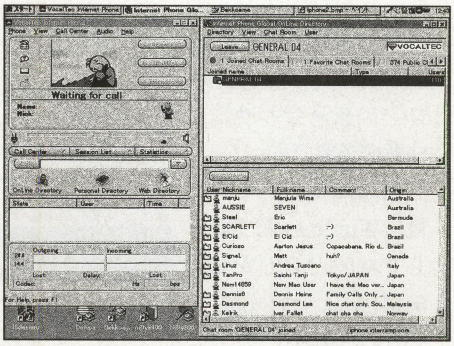
筆者もコールサインを見つけ，さっそくおしゃべりをしました。日本の“JA3CF (Iwasaki)”さんです。SSTVなども行なわれている，アマチュア無線暦40年という超ベテランの方です。ホワイトボードの映像も送っていただきました。ありがとうございました。

ラジオの製作編集長は元アマチュア無線家で，DX QSO（海外との交信）を楽しんだ経験があるのですが「インターネットフォンはDX QSOと同じ感覚。アマチュア無線の世界では日本の局はたくさんあるので，海外から呼びかけられることはなかなかないが，インターネットフォンは日本人が少ないためか，海外から盛んに呼びかけられるので，うれしくなって，すっかりハマッテしまった」と，感想をのべています。

●●●●●●●●●●インターネットフォンを立ち上げる



Macintosh版のInternetPHONE。リリース3とWindows版よりも前のバージョンで残念

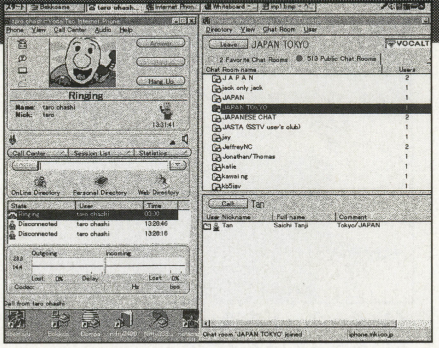


パブリック・チャット・ルーム“GENERAL04”に入った。この中にいる人が表示されている

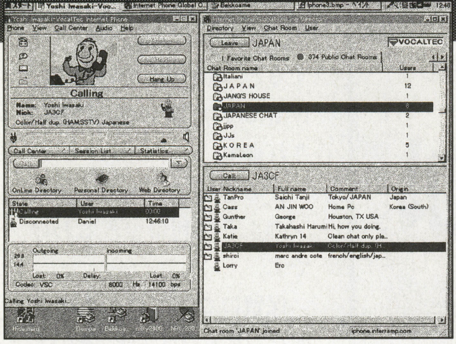
インターネットで電話をかけてみよう

電話をかける方法には，いくつもあります。

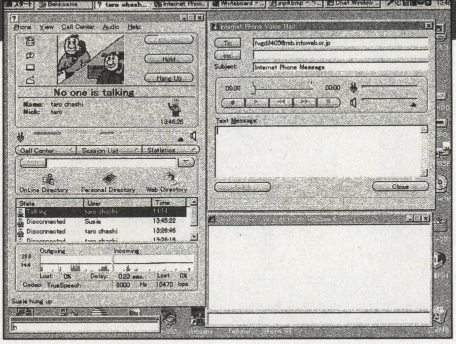
会話を楽しむ部屋に入り，その中にいる人を選択して話すチャット・ルームを使う方法「チャット・ルーム」，インターネットフォンのアドレスや電子メールの



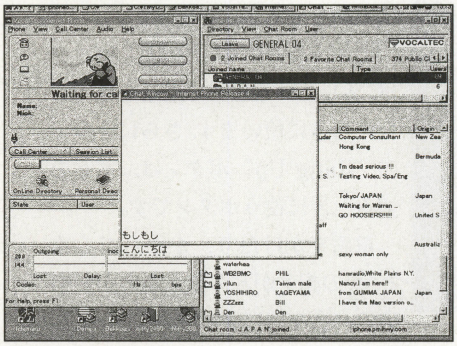
「トゥルルルル」と電話がかかってきた。相手の名前が表示。編集部からだ!



今度は自分からかけてみるぞ。チャット・ルームにいる人の名前をダブルクリックでOK



電子メール同様に声のメールを送ることができる“Voice Mail (ボイスメール)”



文字を打ち込んでのおしゃべりができる。Chat Window(チャットウィンドウ)”の画面

アドレスを指定して直接電話する方法「アドレス・サービス」, 自分個人のアドレス・ディレクトリから指定して電話をかける方法「個人ディレクトリ」, オンライン中のインターネットフォン・ユーザーに電話をかける方法「Webディレクトリ」, 一度会話を行なった人は発着信リストに登録されるので, それを選択してかける方法「発信・着信記録」, IPアドレスを使って直接送信する方法「IP Address」があります。

初めてかける場合には, 相手がいませんからチャット・ルームに入って, 適当に相手を探して電話をしてみることにします。試しにあらかじめ編集部と打ち合わせをしておきましたから, 落ち合うチャット・ルームを選択して待つことにしました。

InternetPHONEを立ち上げると, グローバル・オンライン・ディレクトリには, 現在オープンしているチャット・ルームが次々に表示されます。プライベート・チャット・ルーム以外に, パブリック・チャット・ルームがあり, これは接続された人たちすべてが出入りできるように開放されているチャット・ルームです。

ディレクトリがすべて表示されたら, 枠の中にある“Joined Name (参加した名前)”の項目をクリックするとアルファベット順に並びます。チャット・ルーム名とその中に入っているユーザーの数が表示されます。そのどれかを選択すると, チャット・ルーム内に入っている人たちがすべて表示されます。

試しに, JAPANと書かれているチャット・ルームをダブルクリックして, そのチャット・ルームに入ってみます。

すると, 打ち合わせたとおり, 編集部の人が入っていました。相手をダブルクリックすると, アニメが電話をかける動作を行ない, 電話の呼び出し音が「トゥルルルル」と鳴ります。まさに電話感覚。

話し中だと「ツーツーツー」という音が聞こえてきます。

すると, アニメーション画面の下側から割り込むようにもう一人が画面に現れ, 話し始めると同時に「もしもし」の声が聞こえました。アニメーション下にあるスピーカのレベルが振れています。相手が話していることがわかります。

また, 左側のマイクの絵のレベルは自分が話しているときに振れるものです。そのゲージがいっぱいに振れるように話すとよいでしょう。また, 両方のどちらもが話していないときには中央のインジケータが点灯します。

画面一番下には, 送信データと受信データの転送スピードや遅れ(ディレイ)のようすがデータとして表示されます。

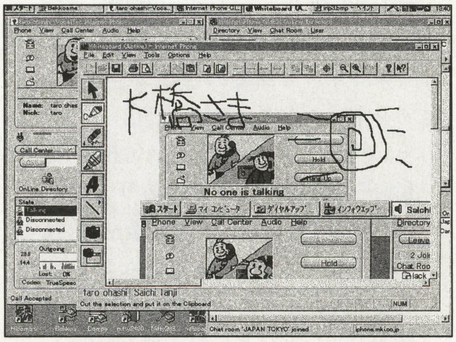
相手の声がとても明瞭に聞こえます。思ったよりもクリアで, マイクの性能しだいでは, 周囲の情景までもが届いてきます。

インターネットを通じて会話ができるなんてとても不思議な気分です。

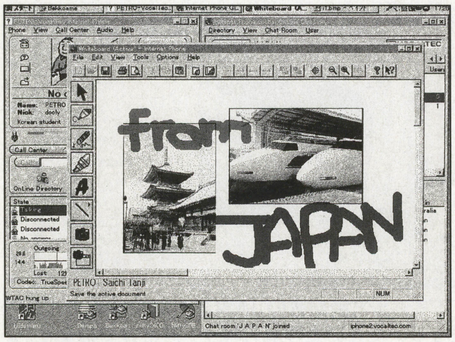
相手が話し終えたり, 話し中でなければ, 自分が話せばその内容が相手に伝えられます。送信は自動的に行なわれますが, 話が途切れたときに切り替わるため, 会話の遅れが生じます。まるで衛星放送のようです。ある程度の間合いを置いたほうが会話として成立しやすいようです。

電話を受けたり, 切ったりする方法は, アニメーションの右側にある三つのボタンを操作します。一番上の“Answer (応答)”ボタンは, 電話がかかってきたとき

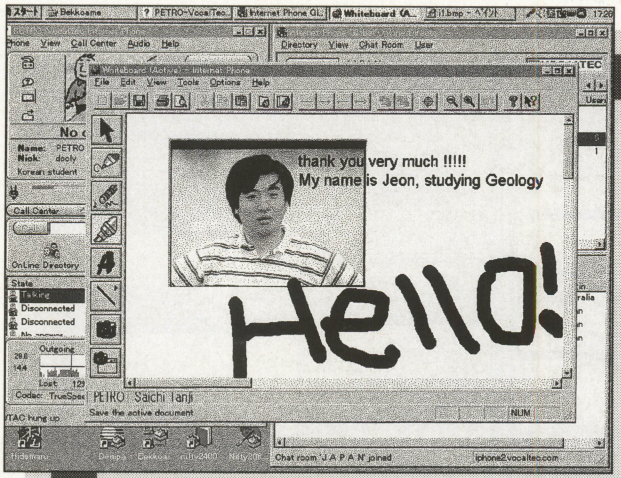
ホワイトボードを使う



喋りながら文字や絵を描くなど筆談ができる“Whiteborad (ホワイトボード)”



一つの同じボードを介して, 絵のやり取りが行なえる



に電話を取るボタンです。

その下の“Hold（保留）”ボタンは，話している途中で電話を保留したいときに使います。さらにその下の“Hang Up”ボタンは，電話を切るときに使うボタンです。

電話をかけたり，かかってくると，その相手がどんな人なのかが中央のパネル内に表示されます。話し中で電話できなくても，その人の内容が登録されるため，話が終わった後，マウスでその人の名前をダブルクリックするとその人に自動的に電話がかかります。

また，話し中に電話がかかってきたとき，その人の名前をクリックすると，現在話している人は保留になり，新たな人に接続されます。

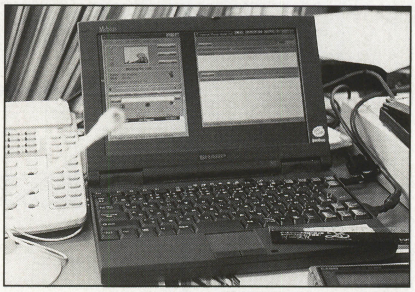
まるで電話のキャッチホンのように利用できるわけです。

保留になっている人の名前をクリックすると，その人に切り替わります。

スピーカとマイクの関係に注意

接続していて気づいたことですが，たまたま友人が出ているのをグローバル・オンラインで見つけ，電話をかけたときです。自分が話すと，相手からすぐに返答があり，音が途切れ途切れになるのでおかしいと思い，よく聞いていると，自分の声が相手のスピーカでなっているのが聞こえてきました。

つまり，届いた声が大きく，再びマイクに入り込んで送り返されるという，回り込み“ハウリング”状態になっていたのです。スピーカの音量を下げた途端（ヘッドホンやイヤホンを使うのがベスト），問題無く会話が行なえるようになりました。スピーカやマイクの設置には十分に注意しましょう。



インターネットを通じて電話がかかってくるのを待っているところ

ホワイト・ボードを使って受信証を交換

InternetPHONEには，会話だけではなく，音声を電子メールのようにして相手に送れる“ボイスメール”や文字をキーボードから打ち込んで会話する“テキスト・チャット”，文字や絵などを自由に白板に書いたり表示して筆談ができる“ホワイト・ボード”があります。

この中で特にホワイト・ボードが最高で，会話をしながら，ペンで自由に絵を描いたり，文章を打ち込んだり，あらかじめ用意しておいた映像を表示させて相手に見せることができます。

これらのツールは，アニメーション画面の左側に並んだアイコンをクリックすると表示されます。良くできているのは，自分がツールをオープンすると，相手も自動的にオープンする点です。

ここにペンで絵を描くと，その内容が相手にもすぐに反映されます。用意した映像を貼りつけて表示もできます。描画した内容は，レイヤー（階層）になっており，自由に移動させることもできます。

アマチュア無線のQSLカード（BCLカード）のように交信（受信）しましたという知らせとして，交信相手に“受信証”を発行しようではありませんか。

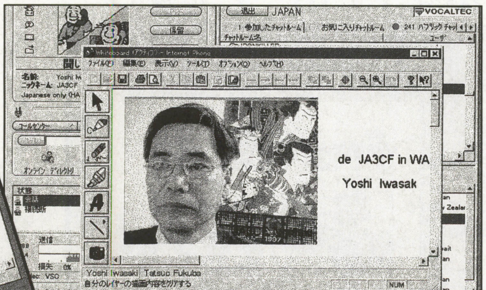
「世界の端からこんな映像をもらいました」なんて自慢話をしてみようではありませんか。そんな情報がありましたら編集部までどしどしお寄せください。

掲載したいと思います。

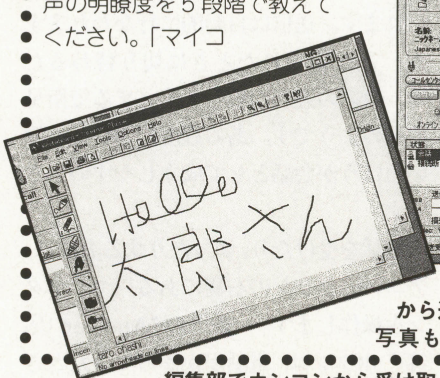
編集部と受信証を交換しよう

さて，筆者:ニックネームTanPro，名前Saichi Tanjiが，InternetPHONEに出ていますので，声をかけてください。パブリック・チャット・ルームとして“JAPAN/Dempa UserPub”を開設します。この中にいます。日付は1997年2月10（月）から16（土）までの一週間です。昼の12:00から13:00までできるだけ毎日でるようにします。もちろん，その期間以外も昼夜構わず出るようにします。編集部宛てへの画像データを用意しておいてくださいね。そして声の明瞭度を5段階で教えてください。「マイコンBASICマガジン」「ラジオの製作」2誌の編集部もできるだけ，出るようにしますが，読者のみなさん同士の対話もジャンジャンすすめてください。

しかし，日本人以外の人からかかってくる電話が異様に多いのに驚かされます。外国語の勉強には最適ですし，外国人のお友達を簡単につくることができます。学生の読者は，学校の先生も巻き込んで世界を相手に電話をかけまくってみませんか。



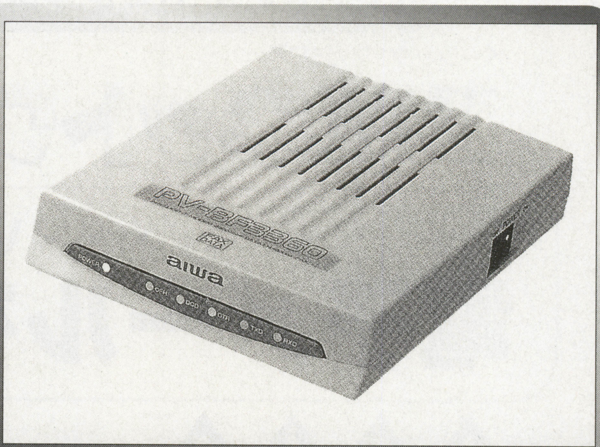
アマチュア無線家のJA3CF（Iwasakiさん）から送っていただいた写真の様子。声だけではなく写真も届き，驚きながらうれしくなりました。



編集部でホンコンから受け取ったホワイトボードの内容。相手の描いた内容がそのまま自分のホワイトボードに現れる

パソコン通信やインターネットに最適な高速FAXモデム
アイワ
PV-BF 3360WW

DOS／Vパソコン，PC-98シリーズ対応 価格23,800円



現在パソコン・ショップの店頭に並んでいる最新のパソコンは，どれもオールインワンと呼べるほどいろいろな機能を搭載しています。パソコン通信やインターネットをはじめるのに必要なモデムも，標準的な装備です。

しかし，すこしまえまでは，モデムは立派な周辺機器の一つでした。自分のパソコンにはWindows95は入っているけど，まだモデムがないという人も多いはずです。今回は，デスクトップ・パソコンに最適な外付けモデムを紹介しましょう。

1997年のモデム選び

パソコンの性能が上がるにつれ，あつかうデータの容量もうなぎ登りに大きくなっています。

通信の世界も同様で，インターネットのWWWに代表されるように，グラフィックや動画など，数Mバイトのデータを頻繁にダウンロードするようになりました。インターネットがメインの人の中には，ターミナル・アダプタを接続し，ISDN回線を利用する人も増えてきています。

しかし，これからネットワーク環境がどのように変化するかわからない状況です。わざわざISDN回線にしていいか不安に思うのもうなずけます。そんな人には，やはりより手軽で一般的な“アナログ電話回線＋モデム”がオススメです。

周辺機器は電源まわりに注目！

アイワから発売されたPV-BF3660は，33.6kbpsでの通信が可能な高速FAXモデム。現在一般の家庭に供給されている，アナログの電話回線で実現できる最高速のアクセスが可能です。

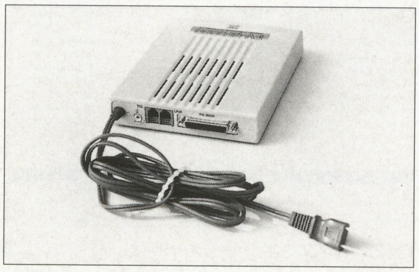
BF3660の本体は，横置き型の外付けタイプです。注目すべき点は電源部。外付けのモデムでは，ACアダプタを使う製品が多いのですが，BF3660は電源部を本体に内蔵しています（**写真1**）。

ACアダプタは，テーブル・タップに差すと意外と邪魔な存在です。パソコンや周辺機器類のために，ただでさえコンセントが足らない状況では，電源部を内蔵していることは大きなメリットといえます。これはモデムだけでなく，その他の周辺機器にも当てはまることなので，購入まえにチェックしておくといいでしょう。

ソフト付属で通信初心者にはオススメ！

必要なソフトがなにもない状態から，パソコン通信やインターネットをはじめる人には，付属ソフトも重要なポイントです。

BF3660には，NIFTY-Serveをはじめとする大手商用ネットの専用通信ソフト，インターネットには欠かせないWWWブラウザ『Netscape Navigator2.0日本語版』，翻訳ソフト『パンセフォーインターネット』などが収録されたCD-ROMが同梱されています（**写真2**）。



《写真1》一般的な外付けモデムのボディに電源を内蔵。コンセントまわりはスッキリ

問い合わせ先
アイワ株式会社
お客さまご相談センター
☎ 03-3371-7981

主な仕様

最高通信速度：	33,600bps／データ部，14,400bps／FAX部
電源：	AC100V（ACアダプタ不要）
外形寸法（幅×高さ×奥行）：	134×31.7×179.4mm
重量：	410g

Windows95には，ハイパーターミナルという簡易通信ソフトが付属していますが，使い勝手はいまひとつです。また，Windows3.1からアップグレードしたWindows95パソコンには，インターネットには欠かせないWWWブラウザも導入されていません。

Windows3.1から95にアップグレードしたユーザーや，パソコン以外の通信環境がなにもない状態から，インターネットやパソコン通信をはじめたいという人に，BF3660はオススメの製品といえるでしょう。 （吉岡 哲也）

《写真2》BF3660は，通信関連のソフトを多数収録したCD-ROMを同梱している

パソコン通信＆インターネットで君も情報通になれる！

ベーシック マガジン

BMネットワークTODAY

・・・Vol.13・・・

電子メールを使いこなせ！

TEXT BY 吉岡 哲也

筆者は，仕事がらパソコン通信やインターネットを毎日利用しています。フォーラムやホームページをチェックしたり，チャットやニュース・グループでいろいろな人と交流を楽しんだり，ライブラリやFTPで新しいソフトを手に入れたりと，楽しみかたはいろいろあります。

しかし，これらのサービスの中で一番利用頻度の高いものといえば，“電子メール”です。今回は，電子メールのメリットや，電子メールを使った楽しいサービスを紹介したいと思います。

パソコン通信とインターネットの電子メールのちがい

電子メールは，“E-Mail（イー・メール）”や単に“メール”とも呼ばれています。基本的にはテキスト（文字情報）をやりとりするものですが，パソコン通信などのローカルなネットワークで交わされる電子メールと，インターネット・メールの二つに分類することができます。

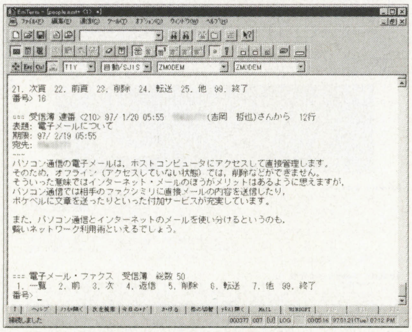
パソコン通信では，通信ソフトを使って，ホスト・コンピュータにアクセスし，さまざまなサービスを受けるわけですが，電子メールもこの通信ソフト上で閲覧します。通信を終えたあとも，ログ（通信記録）として内容は残りますが，電子メールそのものの管理は，ホスト（ネットの中心となるコンピュータ）にアクセスしないとできません（**写真1**）。

それに対し，インターネット・メールは，メール・ソフト，またはメーラーと呼ばれる専用のソフトを使って，電子メールをまるごと転送します。WWWブラウザ『Netscape Navigator』のように，電子メールの機能などが統合されているソフトもありますが，基本的にそれぞれのサービスとは別のものとしてとらえ，ひとつひとつの電子メールを，アクセスしていない状態でも管理できるようになっています（**写真2**）。

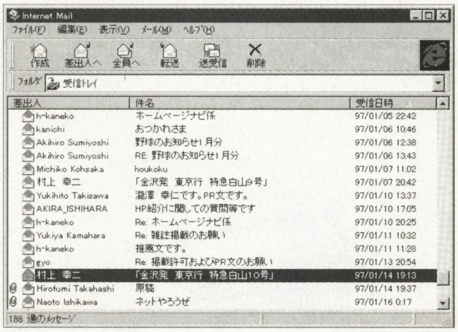
パソコン通信とインターネットの電子メールで，すぐにわかる一番大きなちがいは，あて先の表記です。パソコン通信というい わゆる“閉じた”ネットワークでは，そのネットで決められた数字やアルファベットで構成された“ID”が電子メールのあて先になります。パソコン通信でのIDは，その人にしか割り当てられていない認識記号のため，それが即電子メールのあて先になるわけです（**写真3**）。

しかし，世界規模のインターネットでは，ID（またはユーザー名）だけでは相手を限定することはできません。そのため，インターネット・メールでは“メール・アドレス”という文字どおり電子メールのアドレス（住所）が，あて先として用いられています。メール・アドレスは，**第1図**のような要素で構成されています。

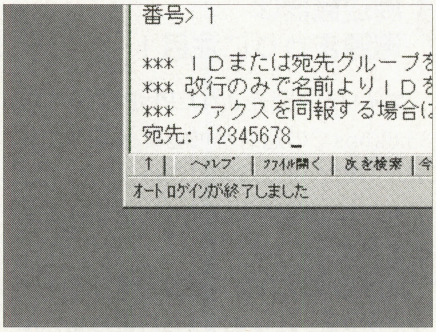
大手の商用ネットなら，パソコン通信ソフト上からでも，インターネット経由で電子メールを送れるようになりました。しかし，インターネット・メールを送信する場合は，あて先だけでなく，操作方法がちがうことがあるので，よく確認しておきましょう（**写真4**）。



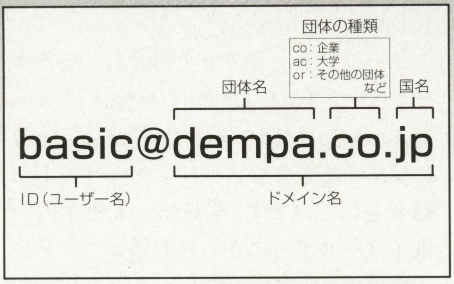
《写真1》パソコン通信の電子メールは，基本的にテキスト・ファイルなので，パソコンに転送しても管理がむずかしい



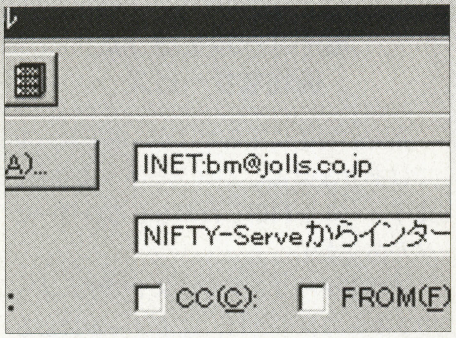
《写真2》インターネット・メールは，パソコンに電子メールのデータを個々に転送するので，管理がしやすい



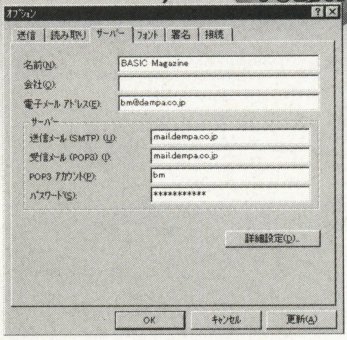
《写真3》パソコン通信のように範囲の限られたネットワークでは，個別に割り当てられたIDが，そのままあて先になる



《第1図》インターネットで使用されるメール・アドレスの構造



《写真4》NIFTY-Serveからインターネット経由の電子メールを送る場合，メール・アドレスのまえに「INET：」と入力する



《写真5》MS-Mailの設定画面。これらの項目を正確に入力しておかないと，メールの送受信はできない

電子メールは，「はやい，うまい，安い」？

電子メールを利用するメリットは，「速さ，安さ，手軽さ」です。ファースト・フードのキャッチ・コピーのようですね（笑）。

電子メールは，送信してから遅くても数時間後には相手のメール・ボックスに届きます。相手が常にパソコン通信ネットやインターネットに接続しているわけではないとしても，手紙よりは早く読んでもらえるでしょう。

また，よほど大きなデータを添付しないかぎり数秒で送れるため，ハガキには書ききれないほどの文章でも，かかるコストは10～20円程度。送った相手が受け取るときも，通信代がかかりますが，それでも官製ハガキ（50円）よりは断然お得です。

ふだんは筆無精（ふでぶしょう）な人でも，電子メールならこまめに返事をくれたりします。これは電子メールの手軽さゆえでしょう。手紙をワープロで書くと「味気ない」といわれてしまうこともありますが，電子メールではあたりまえのことなので，そんなふうに思われることもありません。

最近では，携帯電話やPHSが普及し，相手がどこにいても連絡が取れるようになりましたが，会話で伝えるのはむずかしい事がらや，それほど急がない用事であれば，電子メールは経済的で便利なコミュニケーション・ツールになりえるでしょう。

インターネット・メールは設定に注意！

パソコン通信では，ネットにアクセスさえできれば，とくに意識せずに電子メールのやりとりができます。しかし，インターネットの場合，ソフトごとに設定しなくてはいけないため，WWWは利用できるのに，電子メールが受け取れないといった問題が起こります。

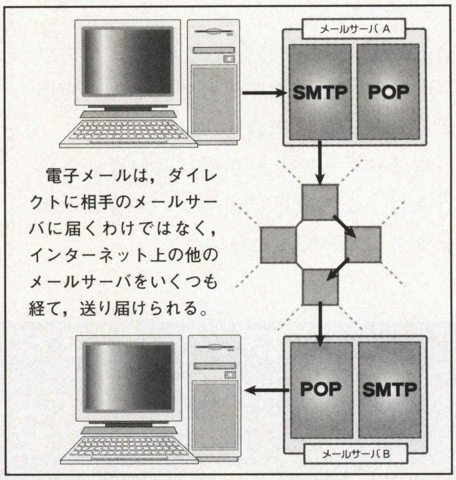
ここでは，マイクロソフト社製のメールソフト『Microsoft Internet Mail（マイクロソフト・インターネット・メール，以降MS-Mailと略）』を例に，メールソフトで設定する項目について触れておきましょう。

MS-Mailで電子メールの送受信を行なうために必要な設定は，［メール］－［オプション］の［サーバー］タグをクリックすると表示される“サーバー”の部分。

ここでポイントとなるのは，“送信メール（SMTP）”，“受信メール（POP3）”と“POP3アカウント”，“パスワード”です（**写真5**）。

これらの専門用語について，簡単に紹介しておきましょう。SMTPは，『Simple Mail Transfer Protocol（シンプル・メール・トランスファー・プロトコル）』，POP3は，『Post Office Protocol version 3（ポスト・オフィス・プロトコル・バージョン3）』の略で，電子メールに関するプロトコル（通信手順のきまり）のことです。POP3は，POPの最新版バージョン3のことで，単にPOPと呼ばれることもあります。

SMTPは，送信した電子メールのあて先を読みとり，送り先のプロバイダまたはネットワークのメールサーバ（電子メールの転送，管理を行なうコンピュータ）に転送するために使用され，POP3は到着した電子メールを相手のパソコンまで届ける際に使用されます。

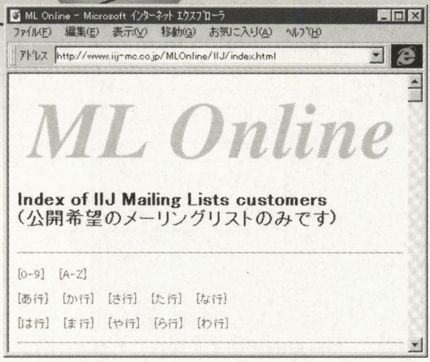


《第2図》インターネット・メールが相手に届くまでのプロセスの概要

それぞれのプロトコルを備えたソフトウエア，またはそのソフトウエアを導入したコンピュータを，SMTPサーバ，POP3サーバといいます。ほとんどの場合，この二つのサーバの役目を，1台のコンピュータにまとめ，メールサーバと呼んでいるわけです（**第2図**）。

さて，設定の話にもどりましょう。前述のような理由から，送信メール（SMTP）と受信メール（POP3）の項目は，たいてい同じものが入ります。ただし，具体的にどのような文字が入るかは，プロバイダによって異なるので，問い合わせるか，ホームページなどで調べる必要があるでしょう。

POP3アカウントとパスワードは，POP3サーバにアクセスし，電子メールを受信するために必要な文字列です。POP3アカウントには，プロバイダへアクセスするためのID（ユーザー名），またはメール・アドレスを入力します（MS-



《写真6》『ML Online』には，数多くのメーリング・リストが紹介されている。登録申し込みもできるので便利！

Mailの場合は，IDを入力する)。パスワードは，プロバイダとのアクセスに使用するものと同じ場合が一般的です。

電子メールがなぜか受け取れないという人は，この項目にまちがいがないかチェックしてみてください。

電子メールを使った便利なサービス

指定の相手に送るだけが，電子メールではありません。インターネットには，電子メールを利用したおもしろいサービスがあります。

それがメーリング・リストです。メーリング・リストとは，電子メールによる電子会議室と考えるといいでしょう。特定のメール・アドレスに送ると，登録されている会員全員にそのメールが送られ，会員どうしで情報交換ができるというものです。

医学や自然保護などのむずかしい話題から，アイドルやコミック，ミニ4駆といった身近なことまで，日本だけでも数え切れないほどのメーリング・リストが存在します。

メーリング・リストを紹介しているホームページ『ML Online』(http://www.iij-mc.co.jp/MLOnline/IIJ/index.html)には，さまざまなメーリング・リストが紹介されています（**写真6**）。入会案内の電子メールもそこから送れるので，ぜひ一度見てみるといいでしょう。

また，メーリング・リストは，有料ですが自分で作ることもできます。クラスやサークルの仲間だけで，プライベートな伝言板として使うこともできますし，同じ趣味を持つ人たちと交流を持ちたいときなどにも便利です。契約しているプロバイダ以外でもメーリング・リストは作れる場合が多いので，いろいろなプロバイダのサービスを，ホームページでチェックしてみてはどうでしょうか。

読者アンケート1位をひそかにねらっている…

がんば④ 家族が1匹増えました

ハムスターを買った。というか，ダンナ＆息子が「勝手に」買ってきた。しかも，お正月セールでたったの97円っ！タマゴ1パックより安いじゃないか…。

名前は，私の提案した「どびん」は完全に無視（将来お嫁さんもらったら「あらびん」ってつけるつもりだったのに…)。日本中にごまんといそうな「ハムちゃん」に決定。まあいっか。

さて，ハムちゃんについてなんにも知らない私は，とりあえずネットワーカーのはしくれとして(笑)，ハムちゃん関連のホームページを検索してみた。142もあったゾ。すごいよねー！

そのなかでも気に入ったのが，「せれすてぃあるあいらんど」(http://www.tt.rim.or.jp/~emiko-h/)。写真中心のホームページが多いなか，イラストで健闘しているホームページです。名前からして乙女チックですね。プロが書くだけあって，イラストがとにかくキレイでかわいい。私が描いたハムちゃんとは 雲泥の差です(爆)。

そしてなにより，その情報の豊富さ。食べ物の好みや生態の謎など，イラスト入りでわかりやすく解説してあり，私のようなハムちゃん素人には大変親切な構成でした。部屋で1人優しく微笑んで見てた日にゃ，家族に「お兄ちゃんなんか変だよ」などと告げ口されてしまうかもしれませんが，一見の価値アリです。

ほかにもおもしろそうなトコがあるかもしれないね。どこかいいハムちゃんホームページがあったら教えてくださいね。

教 訓

「あらびん」「どびん」じゃハムスターがかわいそうです(^_^;。ちなみにうちの猫は，何匹いても「ピーちゃん」とつけていました。呼ぶと全員振り向いて便利。もっとかわいそう？(笑)

（リスザルがほしい編集者）

●筆者紹介●

きょーこ

雪が積もったので，大喜びでソリ乗りにくりだし，子供に風邪をひかせてしまった一児の母（マヌケ)。

好評連載

1400機種以上のパソコンに対応!!

森 裕一

自分でできるパソコン・パワーアップ!

～CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ編～

この連載は，CPUやメモリの最新製品情報をお届けしています。

CPUを取り替えたり，メモリやセカンドキャッシュ・メモリを増設することで，現在みなさんが使用しているパソコンの性能がアップします。CPUやメモリの価格も安くなりましたが，パソコン本体も安くなっています。既存のパソコンをパワーアップさせていくか，最新パソコンに買い換えるか，そこは，読者のみなさん自身で，賢い選択をしてください。

なにかと話題のMMX

昨年末には，アイ・オー・データ機器と，メルコがメモリの大幅値下げを行ない，ますます買い安くなりました。それにともない，今月号の記事ではメモリ・モジュールの一覧がかなり変わっています。チェックをお忘れなく。

さて，「MMXテクノロジPentiumプロセッサ」（これが正式名称です）を搭載した新型パソコンがつぎつぎと発表されていますが，読者のみなさんも気になるところでしょう。いまのところMMX対応のソフトが少ないので，本体自体すぐに必要というわけではありませんが，2～3か月もすればMMX命令を効率よく使ったゲームなどのソフトのほか，CPUアクセラレータや，CPU載せ替え用のアダプタなどが登場してくると思われます。また，MMX命令は，Pentium互換のCPUにも搭載されるそうなので，Cyrixや，AMDの今後の製品にも期待が持てます。

次号予告：プロが行なっている，ノート・パソコンなどのCPU換装作業のテクニックを取材し，紹介します。

《第1表》CPUパワーアップ製品と価格表　第3表用製品番号付き

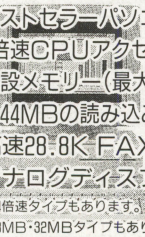
製品番号	メーカー名	型番	Win95対応	数値演算プロセッサ	価格	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	インテル	JBOXPODP3V166	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
2		JBOXPODP3V166 Nタイプ	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
3		JBOXPODP3V150	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
4		JBOXPODP3V150 Nタイプ	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
5		JBOXPODP3V125	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		JBOXPODP3V125 Nタイプ	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		JBOXPODP5V133	*	*	39,800円	60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
8		JBOXPODP5V83 Sタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
9		JBOXPODP5V83 Kタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
10		JBOXPODP5V63	*	*	22,000円	25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
11	メルコ	EUA-QPOM	*	*	29,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
12		EUF-EP0M	*	*	29,800円	16	8	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
13		EUB-H0M	*	*	39,800円	20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
14		EUB-Q0M	*	*	19,800円	20	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
15		EUZ-Q0M	*	*	29,800円	25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 8,16,32 を2枚実装可能 (うち1枚は EXB 8,16 も使用可能)
16		EUD-HP0M	*	*	29,800円	20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
17		EUD-Q0M	*	*	19,800円	20	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
18		HAS-33TP	*	*	27,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
19		HFA-16HS	*	*	44,800円	16	6	16		486CPU 96MHz	
20		HFA-16QS	*	*	29,800円	16	4	8		486CPU 64MHz	
22		HDA-C20TJ	*	*	18,000円	20/16	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
23		HRL-20TS	*	*	39,800円	20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
24		HCX-33TP	*	*	29,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
25		HNE-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
26		HNS-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
27		HNS-25TS	*	*	14,800円	25	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
28		HNR-16TS	*	*	14,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
29		HND-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		HAV-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
31	アセットコア	Max Drive 586X	*	*	39,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32		Power MULTI 586Ce2	*	*	45,800円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
33		Power MULTI Ce4	*	*	69,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
34		Power MULTI 586Cs2	*	*	45,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
35		Power MULTI VM4	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
36		Power MULTI 586CX	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Max Drive 586G	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
38		Max Drive 586S	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
39		Power MULTI PNT-25	*	*	53,000円	20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
40		Power MULTI PNT-33	*	*	55,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
41		X Type P			14,800円	20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
42		X Type S			19,800円	16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
43		Max Drive SUV100	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
44		Max Drive SUV75	*	*	64,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
45		Cb-UP	*	*	59,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
46		FR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
47		SR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
48		FS-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
49		VIV-UP	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
50		Ld-UP	*	*	62,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
51		Lt-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
52		Lt2-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
53		Ne3-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
54		586NAS	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
55		586NUV	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
56	アイ・オー・データ機器	PK-686P125	*	*	29,800円	50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
57		PK-586x3	*	*	26,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
58		PK-586x4	*	*	26,800円	25/20	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
59		PK-EP586x3	*	*	22,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
60		PK-EP586x4	*	*	22,000円	25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
61		PK-Cx100-L	*	*	34,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
62		PK-Cx66-L	*	*	24,800円	33	2	8		486CPU 66MHz	
63		PK-EP486D-L		*	17,000円	20/25/33	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
64		PK-Cx486DRX2			19,800円	20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
65		PK-Cx486SRX2			29,800円	20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
66		PK-X486S50-L		*	24,800円	8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
67		PK-Ne133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
68		PK-Nd133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
69		PK-Ne100-L	*	*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
70		PK-Ne75-L	*	*	29,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
71		PK-Nd75-L	*	*	19,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
72		PK-Nd50-L	*	*	19,800円	25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
73		PK-NSA100-L		*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
74		PK-NSA66/C-S		*	19,800円	33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
75		PK-NSR75		*	19,800円	16	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
76		PK-NXC75-L		*	19,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
77		PK-NXC40-S		*	19,800円	20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
78	コンピュータテクニカ	ODP-DX4-NA-S		*	69,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
79		ODP-DX4(100)-Nd		*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
80		ODP-DX4-Nd-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
81		ODP-DX4(100)-Ne-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
82		ODP-DX4-Ne-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
83		ODP-DX4(100)-NS/A-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
84		ODP-DX4-NS/A-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
85		ODP-DX4-NX/C-C		*	27,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
86		ODP-DX4-NS/R-C		*	27,800円	16	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
87		ODP-DX4(100)-AV-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
88	若松通商	AMUP	*	*	19,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
89		Am5x86-P75取付キット	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
90		DX4/100取付キット	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なります
91		Am5x86-P75換装サービス	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい

《第2表》増設RAMとセカンド・キャッシュ・メモリ製品と価格リスト

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SIMXB-4Mx2	↓7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
102		NE-SIMXB-8Mx2	↓14,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
103		NE-SIMXB-16Mx2	↓26,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
104		NE-SIMXB-32Mx2	↓53,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
105		NE-SIMXA-4Mx2	↓8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
106		NE-SIMXA-8Mx2	↓16,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
107		NE-SIMXA-16Mx2	↓30,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
108		NE-SIMXA-32Mx2	↓60,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
109		NE-EDO-8Mx2	↓14,800円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
110		NE-EDO-16Mx2	↓26,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
111		NE-EDO-32Mx2	↓53,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
112		NE-ECC-8Mx2	↓16,800円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
113		NE-ECC-16Mx2	↓30,800円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
114		NE-ECC-32Mx2	↓60,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
115		NE-ECC-64Mx2	☆196,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
116		NE-SIM32-H4M	↓4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
117		NE-SIM32-H8M	↓8,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
118		NE-SIM32-H16M	↓14,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM32-H32M	↓26,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
120		NE-SIM36-H4M	↓5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
121		NE-SIM36-H8M	↓9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
122		NE-SIM36-H16M	↓16,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
123		NE-SIM36-H32M	↓30,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
124		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
125		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
126		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
127		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
128		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
129		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
130		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
131		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
132		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
133		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
134		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
138		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
139		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
140		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
141		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
144		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
145		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
146		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
151		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
152		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
153		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
154		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
155		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
156		PIO-DA134-6MS	25,000円	4	2	1	2	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 6MB PIO-EX134Sにて増設可能
157		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
158		PIO-DA134-10MS	35,000円	4	2	0	?	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 10MB PIO-EX134S-2Mにて増設可能
159		PIO-DA134-12MS	40,000円	4	2	0	4	0	12	PC-9801DA専用 12MB
160		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
161		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
162		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
163		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
164		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
166		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
167		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
170		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
171		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
172		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
173		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
174		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
175		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
176		NE-AP128K	24,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
177		NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
178		Nr64-16M	↓15,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 16MB
179		Nr64-32M	↓34,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 32MB
180		Nr64-64M	↓75,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 64MB
181		Nb64-8M	↓9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
182		Nb64-16M	↓15,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB

大好評CPUアクセラレーター特集

ベストセラーパソコン「PC-9801RA(386 20MHz)」を「486/120MHz(相当)」にパワーUP!

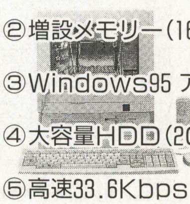
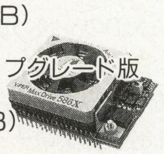


①ベストセラーパソコンPC- 9801RA21 特価¥13,000より
②6倍速CPUアクセラレーター EUD-HP 特価¥23,800
③増設メモリー(最大78.6MB) ENL-16M 特価¥12,800
④1.44MBの読み込みも可能/ 3.5″FDD 特価 ¥9,800
⑤高速28.8K FAX/モデムボード 特価¥22,800
⑥アナログディスプレイ各種 特価 ¥9,800より

※②は4倍速タイプもあります。
※③は8MB・32MBタイプもあります。

セット割引もございます。
お問い合わせ下さい。

Cb2大改造 今回も特に問い合わせの多かった「PC-9821Cb2」を大特集

①CPUアクセラレーター VIPER MAX DRIVE 586X 特価¥29,800
②増設メモリー(16MB) 特価¥17,600
③Windows95 アップグレード版 特価¥12,000
④大容量HDD(2GB) 特価¥44,800
⑤高速33.6Kbps FAXモデム 特価¥19,800

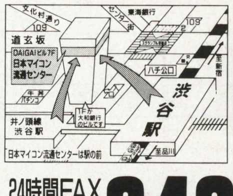
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
183		Nb64-32M	↓29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
184		Nb64-64M	↓75,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
185		Ld34-4M	↓5,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
186		Ld34-8M	↓9,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
187		Ld34-16M	↓15,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
188		Ld34-32M	↓29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
189		NP34-4M	↓5,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
190		NP34-8M	↓9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
191		NP34-16M	↓15,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
192		NP34-32M	↓29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
193		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
194		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
195		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
196		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
197		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
198		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
199		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
200		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
201		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
202		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
203		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
204		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
205		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
206		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
207		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
208		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
209		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
210		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
211		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
212		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
213		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
214		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
215		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
216		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
217		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
218		EP-RB7D-4MY	24,800円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
219		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
220		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
221		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
222		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
223		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
224		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
225		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
226		ECC366-8Mx2	↓15,800円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
227		ECC366-16Mx2	↓29,800円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
228		ECC366-32Mx2	↓58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
229		EDO326-4Mx2	↓8,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
230		EDO326-8Mx2	↓13,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
231		EDO326-16Mx2	↓25,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
232		EDO326-32Mx2	↓50,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
233		DV-SIM326-4Mx2	↓7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
234		DV-SIM326-8Mx2	↓13,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
235		DV-SIM326-16Mx2	↓25,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
236		DV-SIM326-32Mx2	↓50,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
237		SIM326-4M	↓4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
238		SIM326-8M	↓8,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
239		SIM326-16M	↓13,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
240		SIM326-32M	↓25,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
241		SIM327-4M	↓3,900円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
242		SIM327-8M	↓7,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
243		SIM327-16M	↓13,500円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
244		SIM327-32M	↓25,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
245		SIM366-4M	↓5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
246		SIM366-8M	↓9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
247		SIM366-16M	↓15,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
248		SIM366-32M	↓29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
249		SIM367-4M	↓4,900円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
250		SIM367-8M	↓8,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
251		SIM367-16M	↓15,500円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
252		SIM367-32M	↓29,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
253		SIM366-8Mx2	↓15,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
254		SIM366-16Mx2	↓29,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F 日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
255		SIM366-32Mx2	↓58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
256		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
257		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
259		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
260		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
261		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
262		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
263		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
264		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
265	メルコ	EMH-16MG	↓13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
266		EMH-32MG	↓26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
267		EMH-64MG	↓52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
268		EMH-E16MG	↓14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
269		EMH-E32MG	↓29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
270		EMH-E64MG	↓58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
271		EMH-E128MG	☆116,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
272		EMW-P16MG	↓13,500円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
273		EMW-P32MG	↓26,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
274		EMW-P64MG	↓51,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
275		EMW-16MG	↓14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
276		EMW-32MG	↓29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
277		EMW-64MG	↓58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
278		EMF-P8MG	↓8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
279		EMF-P16MG	↓14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
280		EMF-P32MG	↓27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
281		EMF-8MG	↓9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
282		EMF-16MG	↓16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
283		EMF-32MG	↓29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
284		EXB-8MG	↓12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
285		EXB-16MG	↓18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
286		EXB-R8MG	↓12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
287		EXB-R16MG	↓18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
288		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 8,16,32にて増設可能
289		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 8,16,32いずれかが必須
290		ESE-OMY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
291		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
292		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 16,32,64いずれかが必須
293		EN8-16MG	↓14,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
294		EN8-32MG	↓29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
295		EN8-64MG	☆59,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
296		ENB-8MG	↓9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
297		ENB-16MG	↓16,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
298		ENB-32MG	↓29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
299		ENB-64MG	↓58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
300		ENL-8MG	↓7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
301		ENL-16MG	↓14,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
302		ENL-32MG	↓29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
303		ENP-8MG	↓9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
304		ENP-16MG	↓16,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
305		ENP-32MG	↓29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
306		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
307		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
308		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
309		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
310		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
311		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
312		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
313		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
314		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
315		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
316		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
317		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
318		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
319		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
320		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
321		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
322		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
323		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
324		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
325		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
326		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
327		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB

《見積依頼・注文書》 ハード・ソフト併用 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

フリガナ 氏名		電話番号 ( )		FAX番号 ( )	
住所 〒					
No.	メーカー	商品名・型番	No.	メーカー	商品名・型番
お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・ローン	ご連絡のつく日時		上記以外の連絡先	
備考（ご質問等）					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のために折り返し連絡させて頂きます。万一確認の電話のない場合はお手数ですがお問い合わせ下さい。

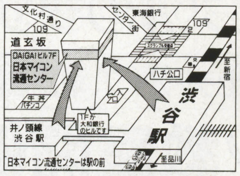
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
328		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
329		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
330		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 8,16,32にて増設可能
331		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能
332		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
333		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
334		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
335		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
336		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
337		VMH-16MG	↓13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
338		VMH-32MG	↓26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
339		VMH-64MG	↓52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
340		VMH-E16MG	↓14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
341		VMH-E32MG	↓29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
342		VMH-E64MG	↓58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
343		VMC-W16MG	↓13,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
344		VMC-W32MG	↓26,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
345		VMC-W64MG	↓52,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
346		VMB-W16MG	↓14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
347		VMB-W32MG	↓29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
348		VMB-W64MG	↓58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
349		VMB-8MG	↓9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
350		VMB-16MG	↓16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
351		VMB-32MG	↓29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
352		VMB-P8MG	↓8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
353		VMB-P16MG	↓14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
354		VMB-P32MG	↓27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
355		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
356		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
357		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
358		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
359		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
360		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
361	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
362		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
363		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
364		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
365		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
366		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
367		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
368		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
369		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
370		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
371		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
372		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
373		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
374		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
375		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
376		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
377		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
378		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
379		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
380		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
381		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
382		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
383		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
384		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
385		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
386		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
387		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
388		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
389		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
390		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
391		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
392		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
393		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
394		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
395		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
396		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
397	若松通商	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
398		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
399		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1, 第2表を参照してください

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様												CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
		WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
NEC	PC-9801BA/ U2,M2	□	i486DX2/40	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			58, 13, 14,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9801BA/U6	□	i486DX2/40	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58, 13, 14,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9801BA2/ U2,M2,U7	□	i486DX2/66	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	57, 15, 18, 40,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	177|318|
	PC-9801BA3/U2	○	i486DX2/66	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜287|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BA3/U2W	○	i486DX2/66	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜287|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BS2/ U2,M2,U7	□	i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			57, 15, 18, 40,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX/ U2,M2	□	i486SX/20	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			58, 13, 14, 39,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9801BX/U6	□	i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58, 13, 14, 39,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9801BX2/ U2,M2 *1	□	i486SX/25	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			58, 15, 39,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX2/U7	□	i486SX/25	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			58, 15, 39,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX3/U2 *10	○	i486SX/33	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜287|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX3/U2W *10	○	i486SX/33	5.6	63.6	0	2	0	?	32	8			8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜287|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX4/ U2,U2/C	○	i486DX2/66	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8	0	0	57, 18,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9801BX4/U2 -P,/C-P	○	PentiumODP/63	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32	0	0		116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9801CS 2,5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	42,	162(追170〜171)|	
	PC-9801CS 5/W		i386SX/16	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	42,	124|327|	
	PC-9801DA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i386DX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	16, 17, 41,	155〜159(追170〜171)|322(追327)|	
	PC-9801DS 2,5,/U2,/U5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	65, 42,	163(追170〜171)|324(追327)|	
	PC-9801DX 2,5,/U2,/U5		i80286/12	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	66,	166(追170〜171)|	
	PC-9801ES 2,5		i386SX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	65,	164|	
	PC-9801EX 2,4		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	66,	167|325|	
	PC-9801FA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i486SX/16	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			12, 19, 20,	145〜146(追124)|320(追327)|	
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7		i386SX/20	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	65, 42,	152〜153(追124)|323(追327)|	
	PC-9801FX 2,5,/U2,/U5		i386SX/12	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	65, 42,	152〜153(追124)|323(追327)|	
	PC-9801NA ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			78,	203〜204|311|	
	PC-9801NA/C ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			78,	203〜204|311|	
	PC-9801NL/A 120		i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				185〜188|300〜302|	
	PC-9801NL/A 260A		i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				185〜188|300〜302|	
	PC-9801NL/R		i486SX/16	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				198〜199|312|	
	PC-9801NS/A		i486SX/33	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			73, 74, 26, 27, 83, 84,	193〜197|306〜308|	
	PC-9801NS/A 120,340		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			73, 74, 26, 27, 83, 84,	193〜197|306〜308|	
	PC-9801NS/R ,40,120		i486SX/16	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			75, 28, 86,	198〜199|312|	
	PC-9801NS/T ,40,80		i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					205|313|	
	PC-9801NX/C		i486SX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			76, 28, 85,	200〜202|309〜310|	
	PC-9801NX/C 120		i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			76, 28,	200〜202|309〜310|	
	PC-9801RA 2,5		i386DX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	22,	160|	
	PC-9801RA 21,51		i386DX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	16, 17, 22, 41,	155〜158(追170〜171)|322(追327)|	
	PC-9801RS 21,51		i386SX/16	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	65, 42,	154(追171)|	
	PC-9801RX 2,4,21,51		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	66,	167|325|	
	PC-9801US ,40,80		i386SX/16	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		124|	
	PC-9801UX 21,41		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	66,		
	PC-9801VX 0,2,4,4WN		i80286/8	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	66,		
	PC-9801VX 01,21,41,41WN		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	66,		
	PC-9821 model S1		i386SX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	65, 42,	151(追124)|	
	PC-9821 model S2		i386SX/20	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	65, 42,	151(追124)|	
	PC-9821Ae/ U2,M2	□	i486SX/25	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			58, 11, 31,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9821Ae/ U7,M7	□	i486SX/25	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58, 11, 31,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9821Ae/ U7W,M7W	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			58, 11, 31,	124|327|	
	PC-9821Af/ U9W,M9W	□	Pentium/60	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				141(追120〜122(2組))|272〜273, 275〜276(必PC-9821AF-B01)| 278〜279, 281〜282(2組)(必PC-9821AF-B01)|	
	PC-9821An/ U2,M2	○	Pentium/90	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	256	256		105〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	
	PC-9821An/ U8W,C9T	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	256	256		105〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	
	PC-9821Ap/ U2,M2,U7,M7,U9	□	i486DX2/66	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			57, 11, 18, 40,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9821Ap/ U7W,M7W,U9W	□	i486DX2/66	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			57, 11, 18, 40,	124|327|	
	PC-9821Ap2/ U2,M2 *9	□	i486DX2/66	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	128	256	8, 31,	138〜140(追120〜122,)|288(追281〜283)|	176|317|
	PC-9821Ap2/ U8W,C8P,C9W *9	□	i486DX2/66	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	128	256	8, 31,	138〜140(追120〜122,)|288(追281〜283)|	176|317|
	PC-9821Ap2/C9T *9	□	i486DX2/66	7.6	71.6	8	4	4	0	16	8	128	256	8, 31,	121〜123|281〜283|361〜364	176|317|
	PC-9821Ap3/ C8W,C9W	○	IntelDX4/100	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256		120〜123|281〜283|361〜364	175|316|
	PC-9821Ap3/ U2,M2	○	IntelDX4/100	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256		120〜123|281〜283|361〜364	175|316|
	PC-9821As/ U2,M2,U7,M7,U8	□	i486DX/33	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			57, 11, 18, 40,	145〜146(追124)|319(追327)|	
	PC-9821As/ U7W,M7W,U8W	□	i486DX/33	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			57, 11, 18, 40,	124|327|	
	PC-9821As2/ U2,M2 *8	□	i486SX/33	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	0	256	8, 18, 31,	138〜140(追120〜122,)|288(追281〜283)|	176|317|
	PC-9821As2/ U7W,U7P,U8W,U8P *8	□	i486SX/33	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	0	256	8, 18, 31,	138〜140(追120〜122,)|288(追281〜283)|	176|317|
	PC-9821As3/ U2,M2	○	i486DX2/66	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	8, 57, 31,	120〜123|281〜283|361〜364	175|316|
	PC-9821As3/C8W	○	i486DX2/66	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	8, 57, 31,	120〜123|281〜283|361〜364	175|316|
	PC-9821Be/U7W	□	i486SX/25	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			10, 58, 31,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9821Bf/U8W	□	Pentium/60	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9821Bp/ U7W,U8W	□	i486DX2/66	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	177|318|
	PC-9821Bs/U7W	□	i486SX/33	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			8, 57, 18, 31,	116〜123|278〜285|361〜364, 369〜372	
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			45,	129〜131(追120〜123)|291(必281〜283)|	
	PC-9821Cb10/T model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	
	PC-9821Cb2/ B,T,M,A	○	i486DX2/66	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			31,	126〜128(追116〜123)|289(必278〜280)|	
	PC-9821Cb3/T model A,B	☆	Pentium/75	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	
	PC-9821Ce modelS1	□	i486SX/25	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			31,	144(追124)|321(追327)|	
	PC-9821Ce modelS2	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			31,	144(追124)|321(追327)|	
	PC-9821Ce2 model S1	□	i486SX/25	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			32, 33,	132〜134(追120〜123)|290(必281〜283)|	
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	□	i486SX/25	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			32, 33,	132〜134(追120〜123)|290(必281〜283)|	
	PC-9821Cf modelS3	○	Pentium/60	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				|292(必272〜277|278〜283(2組))|	
	PC-9821Cr13/T model A,B	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16	0	0		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	□	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			34, 35,	132〜134(追120〜123)|290(必281〜283)|	
	PC-9821Ct16/F model A,B	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|	
	PC-9821Ct20/A model A,B	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109〜114|265〜270, 272〜277|278〜283(2組)|	
	PC-9821Cu10/D model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|	
	PC-9821Cu13/E model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	0	0		109〜114|265〜270, 272〜277|278〜283(2組)|	
	PC-9821Cu16/H model A,B	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109〜114|265〜270, 272〜277|278〜283(2組)|	
	PC-9821Cx modelS2, S3	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			61, 62, 24, 36,	132〜134(追120〜123)|290(必281〜283)|	
	PC-9821Cx13/ S5T,S7M model A,B	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	173|174|314|
	PC-9821Cx2/ S15B,S17B,S15T,S17T	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	173|174|314, 315|
	PC-9821Cx3/ S5T,S7 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101〜108|272〜277|278〜283(2組)|361〜364(2組)	173|174|314, 315|
	PC-9821Es/ 340U,340N,340NL,540N	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8	0	0		189〜192|303〜305|	
	PC-9821La10/5 model A,B	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		181〜184|296〜299|	
	PC-9821La10/8 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		182〜184|297〜299|	
	PC-9821La10/S8 model C,D	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		182〜184|297〜299|	
	PC-9821La7/D5 model A,B	○	Pentium/75	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		181〜184|296〜299|	
	PC-9821Ld/ 350A,350A2	○	i486SX/33	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			50,	186〜188|300〜302|	
	PC-9821Ld/260	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			50,	185〜188|300〜302|	
	PC-9821Lt/ 350A,540A	○	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			51,	186〜188|300〜302|	
	PC-9821Lt/260	○	i486DX/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			51,	185〜188|300〜302|	
	PC-9821Lt2/ 3A,3D,7A	○	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			52,	186〜188|300〜302|	
	PC-9821Na12/ H10,H8	☆	Pentium/120	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		181〜184|296〜299|	

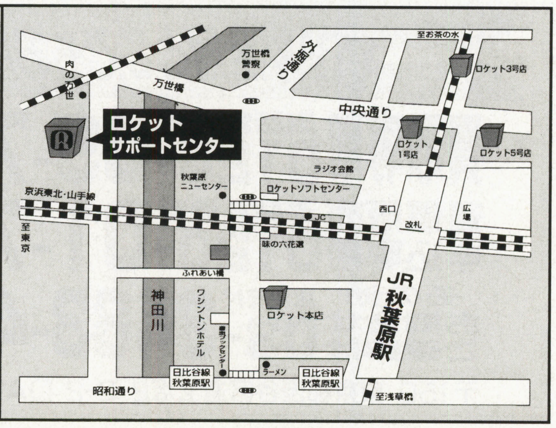
アップグレード、インストール
サービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中!

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6　TEL.03-3257-0007　FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30〜PM8:00　水曜日定休



□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	PC-9821Na13/ H10,C10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		181～184|296～299|	
	PC-9821Na13/H10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		181～184|296～299|	
	PC-9821Na15/X14	☆	Pentium/150	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	512	512		181～184|296～299|	
	PC-9821Na7/ H3,H7,HC7	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				185～188|300～302|	
	PC-9821Na9/H8	☆	Pentium/90	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		181～184|296～299|	
	PC-9821Nb10/ S10F,S8	☆	Pentium/100	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		181～184|296～299|	
	PC-9821Nb10/5	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		181～184|296～299|	
	PC-9821Nb7/ D5,C8	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				181～183|296～298|	
	PC-9821Nd	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			68, 71, 29, 79, 80,	189～192|303～305|	
	PC-9821Nd/ 340W,810W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			68, 71, 29, 79, 80,	189～192|303～305|	
	PC-9821Nd2	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				185～188|300～302|	
	PC-9821Nd2/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				185～188|300～302|	
	PC-9821Ne	□	i486SX/33	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			67, 69, 70, 25, 81, 82,	193～195|306～307|	
	PC-9821Ne 120/W	□	i486SX/33	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			67, 69, 70, 25, 81, 82,	193～195|306～307|	
	PC-9821Ne2	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			68, 71, 72, 29, 79, 80,	189～192|303～305|	
	PC-9821Ne2/340W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			68, 71, 72, 29, 79, 80,	189～192|303～305|	
	PC-9821Ne3	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			53,	185～188|300～302|	
	PC-9821Ne3/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8			53,	185～188|300～302|	
	PC-9821Nf/ 340W,810W	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				189～192|303～305|	
	PC-9821Nm	○	i486DX2/50	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				189～192|303～305|	
	PC-9821Nm/340	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				189～192|303～305|	
	PC-9821Np/ 340W,540W,810W	○	IntelDX4/75	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				189～192|303～305|	
	PC-9821Nr12/D10	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		178～180|293～295|	
	PC-9821Nr13/D10 model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	2	1	32	64	16	256	256		178～180|293～295|	
	PC-9821Nr15/ S14F,S10	☆	Pentium/150	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		178～180|293～295|	
	PC-9821Ns/ 340W,540W,810W	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				189～192|303～305|	
	PC-9821Nx/ 3,C7	○	IntelDX4/100	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				185～188|300～302|	
	PC-9821Ra18/N20		PentiumPRO/180	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	C256	C256		112～115, 105～108|268～271, 275～277|281～283(2組)|	
	PC-9821Ra20/N12	☆	PentiumPRO/200	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	C256	256		112～114, 105～108|268～270, 275～277|281～283(2組)|	
	PC-9821Ra20/N30		PentiumPRO/200	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	C256	C256		112～115, 105～108|268～271, 275～277|281～283(2組)|	
	PC-9821Rs20/B20		PentiumPRO/200	31.6	511.6	0	8	6	16	64	16	C256	C256		112～115, 105～108|268～271|	
	PC-9821Rv20/N20		PentiumPRO/200	31.6	511.6	0	8	6	16	64	16	C256	C256		112～115, 105～108|268～271|	
	PC-9821St20/L16	☆	PentiumPRO/200	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		105～108(2組)|361～364(4組)	
	PC-9821V10/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	|314|
	PC-9821V10/ S5K,S7K model C,D	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	1,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	|314|
	PC-9821V10/C4R model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821V10/C4R model E,F	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821V12/ S5R,S7R model A,B	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	|314|
	PC-9821V13/ S5R,S7R model A,B,C,D	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	|314|
	PC-9821V13/M7 model C2,D2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V13/S5 model C3,D3,G3	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	174(差換)|
	PC-9821V16/M7 model C3,D3	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	174(差換)|
	PC-9821V20/M7 model C3,D3,E3,F3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V20/S5 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V20/S7 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821V7/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 56,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	|314|
	PC-9821V7/C4K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5, 56,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821Xa/ U8W,C9W,C10W,U1	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821Xa10/ C4,C12	◎	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	2,	105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xa10/ K8,K12	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	2,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	173|174|314, 315|
	PC-9821Xa12/ C8,C12,K8,K12	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xa13/ K12,K16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xa13/W12	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114|268～270, 275～277|281～283(2組)|	172(差換)|
	PC-9821Xa16/ R12,R16	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xa16/W16	☆	Pentium/166	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114|268～270, 275～277|281～283(2組)|	172(差換)|
	PC-9821Xa16/W30	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112～114|268～270, 275～277|281～283(2組)|	172(差換)|
	PC-9821Xa7/ C4,C8	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6, 56,	105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xa7e/ S17,S15	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 56,	101～108|272～277|278～283(2組)|	173|314|
	PC-9821Xa9/ C4,C8	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	4,	105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xb10/J8	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	173|314|
	PC-9821Xc13/M7	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821Xc13/S5	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		109～114|101～108|265～270, 272～277|278～283(2組)|	
	PC-9821Xe/U7W*24	○	i486SX/33	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 57, 18, 31,	116～123|278～285|	
	PC-9821Xe10/ C4,S15	○	IntelDX4/100	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			18,	116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xe10/4	○	IntelDX4/100	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			18,	116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xe10/4-P	○	PentiumODP/83	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xe10/C4-P	○	PentiumODP/83	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xf/ U8W,C9W,U1	○	Pentium/60	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821Xn/ U8W,U9W	○	Pentium/90	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			3,	116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xp/ U8W,C9W	○	IntelDX4/100	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16				116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xs/ U7W,U7WL,C8W*25*24	○	i486DX2/66	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 31,	116～123|278～285|361～364, 369～372	
	PC-9821Xt/C10W	◎	Pentium/90	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	
	PC-9821Xt13/ C12,K12	◎	Pentium/133	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xt16/R16	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		105～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xv13/R16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108|272～277|278～283(2組)|361～364(2組)	174(差換)|315(差換)|
	PC-9821Xv13/W16	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114|268～270, 275～277|281～283(2組)|	172(差換)|
	PC-9821Xv20/W30	☆	Pentium/200	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112～114|268～270, 275～277|281～283(2組)|	172(差換)|
	PC-98GS model 1,2		i386SX/20	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	23, 42,	124|	
	PC-98RL model 2,5,21,51		i386SX/20	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		161|	
	PC-H98 model 105,/U105 100,300	□	i486DX2/66	7.5	?31.5	8			0	4	8			40,	125|328|	
	PC-H98 model 80,U80 002,040,100		i486SX/16	1.5	15.5	2			0	2	8				124|	
	PC-H98 model 90,U90 002,040,100	□	i486SX/25	3.5	?15.5	4			0	2	8			39,	124|	
エプソン	PC-386 STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	64,	218～219(追206～207(2組))|331(追332)|	
	PC-386G STD,H100,F1		i386DX/33	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	63,	218～219(追206～207(2組))|331(追332)|	
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	42,	218～219(追206～207(2組))x1|206～207x1|331(追332)x1|332x1|	
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E		i386DX/20	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	63, 64,	218～219(追206～207(2組))x1|206～207(2組)x2|331(追332)x1|332x2|	
	PC-386M STD,H4J		i386SX/16	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	42,	220(追124)|	
	PC-386P		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	42,	216～217(追206～207(2組))x1|206～207x1|331(追332)x1|332x1|	
	PC-386S STD,H40,F1,UST		i386DX/25	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	63, 41,	218～219(追206～207(2組))|331(追332)|	
	PC-386V STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	63, 64, 41,	218～219(追206～207(2組))|331(追332)|	
	PC-386VR STD,H40		i386SX/16	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	42,		
	PC-486FE 2		i486SX/25	1.6	21.6	2	2	2	0	16	8			38,	216～217(追206～207(2組))x1|206～207x1|330(追278～279)x1|332x1|	
	PC-486FE 1GW		i486SX/25	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			38,	216～217(追206～207(2組))|330(追278～279)|	
	PC-486FR 2		i486SX/33	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			59, 18, 46,	216～217(追206～207(2組))x1|207x1|330(追278～279)x1|332x1|	
	PC-486FR 1GW		i486SX/33	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			59, 18, 46,	216～217(追206～207(2組))|330(追278～279)|	
	PC-486FS 2		i486DX2/66	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			59, 48,	216～217(追206～207(2組))x1|207x1|330(追278～279)x1|332x1|	
	PC-486FS 1HW		i486DX2/66	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			59, 48,	216～217(追206～207(2組))|330(追278～279)|	
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E		i486SX/16	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			19, 20,	218～219(追206～207(2組))x2|206～207x2|331(追332)x2|332x2|	
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			60, 37,	218～219(追206～207(2組))x2|206～207x2|331(追332)x2|332x2|	
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E		i486DX2/50	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			60, 37,	218～219(追206～207(2組))x2|206～207x1|331(追332)x2|332x1|	
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			60, 37,	218～219(追206～207(2組))x2|206～207x1|331(追332)x2|332x1|	
	PC-486HG 2,3,5		i486DX2/50	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			10, 60, 31,	206～208x2|333x2|	
	PC-486HG 2GW		i486DX2/50	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			10, 60, 31,	208x2|333x2|	
	PC-486HX 2,3,5		i486DX2/66	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			8, 31,	206～208x2|333x2|	
	PC-486HX 2GW,3JW		i486DX2/66	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			8, 31,	208x2|333x2|	
	PC-486ME 1LM,1LVM		Cx486DX2/66	7.6	127.6	0	4	2	4	32					209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-486MR 2		i486SX/33	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486MR 2GW		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486MS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486MS 2IW		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	
	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2		i486SX/25	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			44, 54,	224～225|	
	PC-486NOTE AS D2		i486DX2/50	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			44, 54,	224～225|	
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT		i486SX/33	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			30, 43, 55,	221～225|334～336|	
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW		i486SX/33	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			30, 43, 55,	221～225|334～336|	
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2		i486DX2/50	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			30, 43, 55,	221～225|334～336|	
	PC-486NOTE AV X1JW		i486DX2/50	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			30, 43, 55,	221～225|334～336|	
	PC-486P 2,2E		i486SX/25	1.6	14.6	2	3	3	0	16	8			39,	216～217(追206～207(2組))x1|206～207x2|331(追332)x1|332x2|	
	PC-486P WIN		i486SX/25	3.6	14.6	4	3	3	0	16	8			39,	216～217(追206～207(2組))x1|206～207x2|331(追332)x1|332x2|	
	PC-486RS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 31,	213～215(追208～212)|216～217(追206～207(2組))x1|206～212x2|330(追278～280)x1|278x2|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	PC-486SE 2		i486SX/25	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			38,	216～217(追206～207(2組))|330(追278～279)|	
	PC-486SR 2		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			59, 47,	216～217(追206～207(2組))|330(追278～279)|	
	PC-586MV		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RA 2,1LW		Pentium/90	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			3,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RJ		Pentium/120	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RT 1LW		Pentium/75	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RV 2		Pentium/60	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			7,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RV 1JW		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PC-586RX 1LW		Pentium/100	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		1,	209～212(2組)|278～280(2組)|	
	PCV-560S 2L,2LCD		Pentium/60	8	128					32	16	256	512	7,	237～252(2組)|	
	PCV-560F 3A,3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	237～252(2組)|	
	PCV-590S 3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	237～252(2組)|	
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16			1,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	BREZZA 5100CI		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	BREZZA 5120CI		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	BREZZA 5133DA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	BREZZA 5166MA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	BREZZA 5133MB	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～232|337～342|	
	BREZZA 5166MB	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～232|337～342|	
	BREZZA 5200MB	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		229～232|337～342|	
	J-3100 PV425 201J,341J		i486SX/25	4	36	4	4	4	0	8	8				245～246, 249～250|346, 349, 352|361～362(2組)	
	J-3100 PV433 201J,341J		i486SX/33	4	36	4	4	4	0	8	8				245～246, 249～250|346, 349, 352|361～362(2組)	
	J-3100 PV466 201J,341J		i486DX2/66	4	36	4	4	4	0	8	8				245～246, 249～250|346, 349, 352|361～362(2組)	
	J-3100 PV499									16					|346～347, 352～353, 349～350|	
	J-3100 PV590		Pentium/90	8	136	8	4	4	0	32	16				245～247, 249～251(2組)|346～347|352～353, 349～350(2組)|361～363(2組)	
	J-3100PV2 433 251V3,251M3 *3 *16 *11		i486SX/33	8	56	8	3	3	0	16	8			8,	245～247, 249～251|346～347, 352～353, 349～350|361～363	
	J-3100PV2 466 341V3 *3 *16 *11		i486DX2/66	8	56	8	3	3	0	16	8	256		8,	245～247, 249～251|346～347, 352～353, 349～350|361～363	
	J-3100PV2 499 341V3		IntelDX4/100	8	56	8	3	3	0	16	16				245～247, 249～251|346～347, 352～353, 349～350|361～363	
	J-3100 ZS		i386SX/								0	0	0	42,		
	SV 466									16					245, 247, 249, 251|347, 350, 353|	
	SV 560									32					245～252(2組)|361～364(2組)	
	SV 566									32					245～252(2組)|361～364(2組)	
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16			5,	229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/575 081S/W		Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16			5,	229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256		1,	229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/5120 001S/D,101S/W,101CDS/W		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV5000/5133		Pentium/133*	16	128	0	4	2	8	32					229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV5000/5166		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV5000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16				229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	PV5500/6200		PentiumPRO/200	32												
	PV3500/6200		PentiumPRO/200	16												
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7		i386SX/20	2	8						0	0	0	42,		
富士通	FM TOWNS HR		i486SX/20	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0		262～264|358～360|	
	FMV TOWNS Fresh GT		Pentium/90	8							16				|343～348|349～354(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GS		Pentium/90	8							16				|343～348|349～354(2組)|	
	FMV TOWNS model H		Pentium/120	16							16				|346～348|349～354(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GE		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV TOWNS Fresh GM		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV TOWNS model H2		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV-425D FD,170,340 *12 *19 *11		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-433D FD,170,340 *12 *20 *11		i486DX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-466D FD,170,340 *12 *20 *11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-425sD2 FD,170 *2 *21 *11 *31		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10,	245～247, 249～251|347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-433sD2 FD,170,340 *2 *11 *31		i486SX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-433sD2 340C *2 *11 *31		i486SX/33	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-466D2 FD,170,340 *2 *11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-466D2 340C *2 *11		i486DX2/66	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-499D2 FD,528		IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128		245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-499D2 528C		IntelDX4/100	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128		245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-590D2 FD,528,528C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	FMV-566DE FD,528,528C		Pentium/66	8	192	0	6	4	4	32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590Tsp		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C *27 *23 *11 *29		i486SX2/50	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8, 10,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-466D3 FD,270,420,420C *11 *29		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-499D3 FD,528,528C		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		245～247, 249～251|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	FMV-560D3 FD,528,528C		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590D3 FD,730,730C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-560DE FD,528,528C		Pentium/60	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-466D4 FD		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364	
	FMV-466D4 420,850		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364	
	FMV-4100D4 FD,850		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364	
	FMV-575D4 FD,850		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5100D4 FD,850,850C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-575DE2 FD,850,850C		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590DE2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	3,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590T2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5120T2 FD,850,850C		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-590T2sp ,M	○	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		245～252(2組)|361～364(2組)	
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	1,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-6200T3 *30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256			247(2組)|248(4組)|346～348|349～351(2組)|361～364(2組)	
	FMV-6150T3 *30		PentiumPRO/150	16	128	0	4	2	8	32	16				247(2組)|248(4組)|346～348|349～351(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/200	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5100D6 FD,850,850A		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		226～228|245～248(2組)|340～342|	
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		226～228|245～248(2組)|	
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	FMV-6200T4 2.5GC *30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		247(2組)|248(4組)|340～342|	
	FMV-5200T5 FD,3.5GC,3.5GCA		Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		226～228|	
	FMV-5166T5 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/166	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		226～228|	
	FMV-6200D7 2.5GC,2.5GCN		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		226～228|	
	FMV-5166D7 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		226～228|	
	FMV-5133D7 FD,1.6GA,1.6GC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		226～228|	
	FMV-5166DE5 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		226～228|	
	DESKPOWER FMV-450sD2 *2 *21 *11 *31		i486SX2/50	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8, 10,	245～247, 249～251|347, 349～350, 352～353|361～363	
	DESKPOWER C FMV-466C		i486DX2/66	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0		245～252|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	DESKPOWER S FMV-466D3		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	245～252|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	DESKPOWER H FMV-499D3		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		245～252|346～347, 349～350, 352～353|361～363	
	DESKPOWER C FMV-4100C2		Am486DX4/100	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0		245～252|347～348, 350～351, 353～354|361～363	
	DESKPOWER S FMV-4100D4		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|361～363	
	DESKPOWER SX FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER H FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER C FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER CV FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER S FMV-5100D5		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5		Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER T FMV-5133T3		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5100C3		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

<table>
<tr><th rowspan="2">メーカー名</th><th rowspan="2">パソコン機種名</th><th colspan="12">パワーアップできるパソコンの主な仕様</th><th rowspan="2">CPUアクセラレータの製品番号</th><th rowspan="2">増設メモリの製品番号
((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)
((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)
((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)</th><th rowspan="2">キャッシュメモリの製品番号</th></tr>
<tr><th>WIN95対応</th><th>搭載CPU(単位は/**MHz)</th><th>標準RAM容量</th><th>最大RAM容量</th><th>固定メモリ</th><th>搭載ソケット</th><th>空きソケット</th><th>搭載SIMM</th><th>最大SIMM</th><th>内部キャッシュ</th><th>搭載セカンドキャッシュ</th><th>最大セカンドキャッシュ</th></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER CM FMV-5100C3</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td>1,</td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SE5 FMV-5120D5</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SE5A FMV-5120D5</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SE7 FMV-5120D5</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP5 FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP5S FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP7S FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP7B FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TE5 FMV-5120T3</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7 FMV-5150T3</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7M FMV-5150T3</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER CE FMV-5120DPC</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER CM FMV-5120DPC</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～240, 245～248(2組)|337～348|349～351(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～240, 245～248(2組)|337～348|349～351(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～240, 245～248(2組)|337～348|349～351(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/Pro200</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>C256</td><td>C256</td><td></td><td>226～232|337～342|</td><td></td></tr>
<tr><td>エプソンダイレクト</td><td>AT-1000</td><td></td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3000</td><td>□</td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3500</td><td></td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-5000</td><td>□</td><td>Pentium/60</td><td>-</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500</td><td>□</td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3050 *22 *15 *11</td><td>□</td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3050 *22 *15 *11</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3550 *22 *15 *11</td><td>□</td><td>i486SX/25
i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3550 *22 *15 *11</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6000</td><td>□</td><td>Pentium/90</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6000</td><td>□</td><td>Pentium/90</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500S</td><td>□</td><td>i486SX/33
i486DX2/50
i486DX2/66</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500S</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|350, 353|361, 363～364</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-5500</td><td>□</td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>136</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>0</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT-75 ,S,N,G</td><td>□</td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>237～252(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/120</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/133</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/120</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/133</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3600</td><td>☆</td><td>Pentium/75
Pentium/100</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>237～252(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6800</td><td>☆</td><td>Pentium/100
Pentium/120
Pentium/133
Pentium/166</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～232|237～252(2組)|381～384(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6800</td><td>☆</td><td>Pentium/100
Pentium/120
Pentium/133
Pentium/166</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～232|237～252(2組)|381～384(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT-2000</td><td>☆</td><td>Pentium/100
Pentium/120
Pentium/133
Pentium/166</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～232|237～252(2組)|381～384(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ATX-7000</td><td>☆</td><td>Pentium/133
Pentium/166
Pentium/200</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>Pro-200E</td><td>□</td><td>PentiumPRO/200</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>C256</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-500</td><td>☆</td><td>Pentium/100
Pentium/120
Pentium/133
Pentium/166</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6900</td><td>☆</td><td>Pentium/120
Pentium/150
PentiumMMX/166
PentiumMMX/200</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ATX-7001</td><td>☆</td><td>Pentium/150
PentiumMMX/166
PentiumMMX/200</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>エプソン販売</td><td>VD466R</td><td></td><td>Cx486DX2/66</td><td>8</td><td>68</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>237, 241, 245, 249|238～240, 242～244, 246～248, 250～252(2組) |346～348, 349～354|361～364, 369～372</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VM466R</td><td></td><td>Cx486DX2/66</td><td>8</td><td>68</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>237, 241, 245, 249|238～240, 242～244, 246～248, 250～252(2組) |343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT513 R,RX</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT512 R,RX</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT510 R,RX</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>229～232|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT590R</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>3,</td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT575 R,RX</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD512 R,RX</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD510 R,RX</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>229～232|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD590R</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>3,</td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD575 R,RX</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT516 S,SX</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|381～384(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT513 S,SX</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT510 S,SX</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD513 S,SX</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|377～380(2組)</td><td></td></tr>
</table>

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	VD510 S,SX		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|377～380(2組)	
	VM513 SX,S,SS17		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|377～380(2組)	
	VM516 S,SS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	VT516SV ,M		Pentium/166	32	256					32	16	256	256		|337～338, 340～341, 343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	VM520TP		Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VM516 TP,T,TS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VA520V ,VM		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VA516V ,VM		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		229～236|237～252(2組)|337～348|349～351(2組)|	
	VT516SR T16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VT513SR T13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VT512SR T12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VT510SR T10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VD516SR D16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VD513SR D13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VD512SR D12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VD510SR D10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	229～236|237～252(2組)|337～348|349～354(2組)|	
	VA620V		PentiumPRO/200	64	128	0	4	2	32	32	16	256			229～236|237～252(2組)|	
	VMC20 ,D17		PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512			
コンパック	DESKPRO 4/25is 120W,340W,1,120,240		i486SX/25	4	32					8	8				245～246, 249～250|346, 349|	
	DESKPRO 4/33i 120W,340W,1,120,240		i486DX/33	8	32					8	8				245～246, 249～250|346, 349|	
	DESKPRO 4/66i 120W,340W,1,120,240		i486DX2/66	8						8	8				245～246, 249～250|346, 349|	
	DESKPRO XE466 270W,525W *13 *11		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	8,	245～246, 249～250|346, 349|361～362	
	DESKPRO XE560 270W,525W		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		245～252(4組)|346～348(2組)|349～354(4組)|361～364(4組)	
	DESKPRO XE450 170W,340W		i486DX2/50	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	10,	245～246, 249～250|346, 349|361～362	
	DESKPRO XE4100 270W,525W		IntelDX4/100	8	32	8	3	3	0	8	16	256	256		245～246, 249～250|346, 349|361～362	
	DESKPROXL 466 270W,535W/CDS		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 560 270W,535W/CDS		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 566 535W/CDS		Pentium/66	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	7,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 590 535W,1050W		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	3,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 4100/4														237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	DESKPRO 450/3														237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	DESKPRO 5/60M														245～252(4組)|346～348(2組)|349～354(4組)|	
	DESKPRO 5/66M														245～252(4組)|346～348(2組)|349～354(4組)|	
	DESKPRO 5100/5 model1080														237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5100/5 M720QV		Pentium/100	16	192					32	16				237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5100/5 M1200		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 575/3 M420QV		Pentium/75	8						32	16				237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 590/3 M720QV		Pentium/90	8							16					
	DESKPRO 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	DESKPROXL 575 535W,1050W		Pentium/75	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	5,	245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 5100 1050W		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 5120 1050W		Pentium/120	16						32	16				245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 575/4 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 590/4 420QV		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 590/4 630QV,630QV(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5120/4 1080 QV,MX,ML(W95)		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5133/4 1080 MX,ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 4100/5 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	DESKPRO 575/5 420QV		Pentium/75	8	132	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 575/5 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 590/5 720MX		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|	
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		|343～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～342|381～384(2組)	
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～342|381～384(2組)	
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～348|349～354(2組)|381～384(2組)	
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～342|381～384(2組)	
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226～232|337～342|381～384(2組)	
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/120	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 5133 1050W		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～354(2組)|	
	DESKPROXL 6150 2100/PD		PentiumPRO/150	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|389～393	
	DESKPROXL 6200 2100/PD		PentiumPRO/200	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|389～393	
	DESKPRO2000 5100/1200		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		229～232|337～348|	
	DESKPRO2000 5133/2500		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 5133/2500CD		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 5166/2500		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 5166/2500CD		Pentium/166	32	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 5200/2500		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)		PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	256		|337～348|	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)		PentiumPRO/200	32	192	0	6	4	16	32	16	C256	256		|337～348|	
	DESKPRO4000 5120/1620CDS		Pentium/120	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO4000 5133/1620CDS		Pentium/133	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)		Pentium/166	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)		Pentium/166	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		|337～348|	
	DESKPRO6000 6180/2150CDS		PentiumPRO/180	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		|337～348|	
	DESKPRO6000 6200/2150CDS		PentiumPRO/200	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		|337～348|	
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256			
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD		PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	C256			
	PRESARIO 433		i486SX/33	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0		245～246, 249～250|346, 349, 352|361～362	
	PRESARIO CDS520		Am486SX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	PRESARIO CDS524		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	PRESARIO CDTV528		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	PRESARIO 9542		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	PRESARIO 5526		Pentium/75	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	PRESARIO 7170		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	PRESARIO 5224		Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		237～240, 245～248(2組)|343～348|349～354(2組)|373～376(2組)	
	PRESARIO 9650		Pentium/150	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		237～240, 245～248(2組)|343～348|349～354(2組)|373～376(2組)	
	PRESARIO 7242		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		226～232|337～348|352～354(2組)|381～384(2組)	
	PRESARIO 7244		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		226～232|337～348|352～354(2組)|381～384(2組)	
	PRESARIO 7660		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226～232|	
	PRESARIO 3020		Pentium/166	24	128					32	16	256	256		|337～342|	
	PRESARIO 4130		Pentium/166	16	128					32	16	256	256		|337～342|	
	PRESARIO 8716		Pentium/200	32	128					32	16	256	256		|337～342|	
	ProLinea 4/25S 120W,340W		i486SX/25	4	32					8	8	0	0		245～246, 249～250|346, 349, 352|	
	ProLinea 4/33 120W,340W,1,120,240		i486SX/33	4	32					8	8	0	0		245～246, 249～250|346, 349, 352|	
	ProLinea 4/50 1,120,240									8					245～246, 249～250|346, 349, 352|	
	ProLinea 4/66 120W,340W		i486DX2/66	4						8	8				245～246, 249～250|	
	ProLinea Net1/25S 100W		i486SX/25	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		245～246, 249～250|	
	ProLinea Net1/33S 200W		i486SX/33	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		245～246, 249～250|346, 349, 352|	
	ProLinea MT4/66 340W *17 *11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea MT4/33S CDS *18 *11		i486SX/33	4	64					32	8	0	128	8,	245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea MT4/66 CDS *17 *11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 4/33S 200W		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 4/33S 200CDS		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 4/66 200W,525W		i486DX2/66	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		245～252|346, 349, 352|	
	ProLinea 4/100 200W,525W		IntelDX4/100	8	100	4	3	2	4	32	16	128	128		245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 450/3 270W *14		i486DX2/50	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8, 10,	237～252|	
	ProLinea 466/3 420W		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8,	237～252|	
	ProLinea 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16				237～252|	
	ProLinea 575/3 420W		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 466/4 420CDS		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	0	256	8,	237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 4100/4 420W		IntelDX4/100	8						32	16				237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 575/4 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 590/4 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 575/5 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16				237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5100/5 720MX,720		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5100/4 1080W ,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5100/4 M1200CDS		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|	
	ProLinea 5100/5 1080CDS,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5120/4 1080ML		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|	
	ProLinea 5120/4 M1200		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	パワーアップできるパソコンの主な仕様															
	ProLinea 590/4 630CDS ,(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5133/4 M1200		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|	
	ProLinea 5133/4 1080ML		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 5150/4 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 5166/4 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 4100/5 420CDS		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		237～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 5150/5 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 5166/5 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～232|	
	ProLinea 590/4 420W,M420CDS		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5100e 630W(W95),1060W,1060W(W95),1060W/SP		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	ProLinea 5120e 1060W(W95),1060W,1060W/SP		Pentium/120	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|	
	PROSIGNIA 4/33- 1,535		i486SX/33	8	128	0	4	?	?	32	8	0	256		245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	PROSIGNIA 4/66- 1,1050		i486DX2/66	16	128	0	4	?	?	32	8	256	256		245～252|347～348, 350～351, 353～354|	
	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A		Pentium/60	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256		245～252(4組)|346～348(2組)|349～354(4組)|	
	PROSIGNIA 5/90						4	4	0	32					|346～348(2組)|349～354(4組)|	
	PROSIGNIA300 5/75-			16	208	16	6	6	0	32					245～252(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100		Pentium/90	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		245～252(2組)|346～348|349～351(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300		Pentium/120	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		|346～348|349～351(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300		Pentium/150	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		|346～348|349～351(2組)|	
	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		245～252(2組)|	
デル	486/NP 433S/NP		i486SX/33	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363, 369, 371	
	486/NP 433/NP		i486DX/33	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363, 369, 371	
	486/NP 450S/NP		i486SX2/50	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363, 369, 371	
	486/NP 466/NP (NetPlex 466/P)		i486DX2/66	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363, 369, 371	
	OptiPlex 450s/LV		i486SX2/50	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|361, 363	
	OptiPlex 466/LV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|361, 363	
	OptiPlex 4100/LV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|361, 363	
	OptiPlex 450s/MXV		i486SX2/50	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	OptiPlex 466/MXV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	OptiPlex 4100/MXV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	OptiPlex XPS466/LV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|361, 363	
	OptiPlex XPS4100/LV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|361, 363	
	OptiPlex XPS466/MXV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	OptiPlex XPS4100/MXV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	OmniPlex 560		Pentium/60	-	192			-	-	32	16	256	256		245～252(2組)|361～364(2組)	
	OmniPlex 566		Pentium/66	-	192			-	-	32	16	256	256		245～252(2組)|361～364(2組)	
	OmniPlex 590														245～252(2組)|361～364(2組)	
	OmniPlex 5100														245～252(2組)|361～364(2組)	
	OptiPlex 4100/MTe		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 4100/MXe		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 4100/Le		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 466/Le *26 *28		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128	8,	237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 466/MTe		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 466/MXe		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		237～252|347～348, 350～351, 353～354|361～364, 369～372	
	OptiPlex 560/L		Pentium/60	-	128		4			32	16				237～252(2組)|346～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XL590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XM590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XMT590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XL5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XL575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XM5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XM575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XMT5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XMT575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XPS5120		Pentium/120	16	128						16	256	512			
	OptiPlex XPS5133		Pentium/133	16	128						16	256	512			
	OptiPlex XL5120					0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XL5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XM5120		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XM5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XMT5120					0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex XMT5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		237～252(2組)|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	OptiPlex GXL5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXL5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXL5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXL5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXL5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXL575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|	
	OptiPlex GXL590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|	
	OptiPlex GXM5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|	
	OptiPlex GXM590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|	
	OptiPlex GXMT5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXMT5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|381～384(2組)	
	OptiPlex GXMT5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|381～384(2組)	
	OptiPlex GXMT5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXM'5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|381～384(2組)	
	OptiPlex GXMT575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|	
	OptiPlex GXMT590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		229～232|337～342|	
	OptiPlex GXi 5133L		Pentium/133	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512			
	OptiPlex GXi 5166L		Pentium/166	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512			
	OptiPlex GXi 5200L		PentiumMMX/200	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512			
	OptiPlex GXi 5133M		Pentium/133	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512			
	OptiPlex GXi 5166M		PentiumMMX/166	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512			
	OptiPlex GXi 5200M		PentiumMMX/200	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512			
	OptiPlex GXpro 6180L		PentiumPRO/180	32	256	0	?	?	?	?	16	256	512			
	OptiPlex GXpro 6200L		PentiumPRO/200	32	256	0	?	?	?	?	16	256	512			
松下	CF-V21														245, 247, 249, 251|347, 350, 353|	
	CF-V24														245～247, 249～251|346～347, 352～353, 349～350|	
	CF-V31DB GJ,KJ WOODY		i486SX/33	8	24	0				32	8				237～252|346～347, 352～353, 349～350|	
	CF-V31DS3 WOODY33		i486SX/33	8	24	0				32	8				237～252|	
	CF-V31DD5 WOODY66		i486DX2/66	8	24	0				32	8				237～252|	
	CF-V31DP5 WOODYP90		Pentium/90	16	48	0				32	16				237～252(2組)|343～344, 346～347|352～353, 349～350(2組)|	
	CF-32GP WOODY-PD		Am486DX4/100	8	32	0	2	1	8	16	8			90,	237～252|346～347, 352～353, 349～350|361～364, 369～372(2組)	
	CF-32AP WOODY-PD		Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	237～252(2組)|343～344, 346～347|352～353, 349～350(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	CF-32FP WOODY-PD		Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	237～252(2組)|233～236|343～344, 346～347|352～353, 349～350(2組)|361～364, 369～372(2組)	
	CF-100A WOODY-PD														|343～348|349～351(2組)|	
	CF-32KPX WOODY-PD														|343～348|349～351(2組)|	
日本アイビーエム	2407-NF1 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0	128	90,	245～247, 249～251, 237～244|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-NF2 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	90,	237～252|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-NW2 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	90,	237～252|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-NWD AptivaVision	□	i486DX2/66							32	8	0	128	90,	245～247, 249～251, 237～244|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-NTD AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0			245～247, 249～251, 237～244	
	2407-RTD AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		237～252|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-RWD AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		237～252|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-RYD AptivaMusicVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	89,	|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2407-RW2 AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	96	0	3			32	16	0	128	89,	237～252|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2408-WMB,WMC PS/V Vision	□	486SLC2/50							4	16			89,	259(2組)|	
	2408-NDV PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	89,	259(2組)|	
	2408-NTB,NTC PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	89,	259(2組)|	
	2408-NMB PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	89,	259(2組)|	
	2144-26J Aptiva510	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|398
	2144-27J Aptiva515	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|398
	2144-28J Aptiva517	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|398
	2144-68J Aptiva520	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	256	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|398
	2144-70J Aptiva530	□	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2144-71J Aptiva537	□	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	89,	237～252|233～236|346～348, 349～354|361～364, 369～372	|397
	2144-N30 Aptiva540	□	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	5,	237～252(2組)|233～236|343～348|349～354(2組)|361～364, 369～372(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様												CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
		WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	2144-N40 Aptiva550	□	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	2144-N41 Aptiva555	☆	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|357|399
	2144- Aptiva556	☆	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|	|357|399
	2144-S20 Aptiva560	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|337〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|357|399
	2168-62J Aptiva720	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16		256		237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	|399
	2168-63J Aptiva730	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	|399
	2168-64J Aptiva737	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	|399
	2168-N50 Aptiva740	☆	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-N60 Aptiva750	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-N51 Aptiva745	☆	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|357|399
	2168-N61 Aptiva755	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-N71,N91 Aptiva765,766	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-S50 Aptiva770	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|337〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-S55 Aptiva775	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|337〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-S65 Aptiva785	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		237〜252(2組)|233〜236|337〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2168-S75 Aptiva795	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		237〜252(2組)|233〜236|337〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	|399
	2134-J 31,33,35 AptivaJ 31,33,35	☆	Pentium/133	14	126	0	4	2	8	32	16	0	512		226〜232|337〜348|	|399
	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	|399
	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	|399
	2176-H75 AptivaH75	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	|399
	2134-J 3A,3X AptivaJ 3A,3X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		226〜232|337〜348|	
	2176-J 3C,3Y AptivaJ 3C,3Y	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	
	2176-J 3E,3Z AptivaJ 3E,3Z	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	
	2176-H5E AptivaH5E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	
	2176-H 6D,6E AptivaJ 6D,6E	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	
	2176-H7E AptivaH7E	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		226〜232|337〜348|	
	2159-B60 Aptiva B 60,65	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		226〜232|337〜342|	
	2159-B75 Aptiva B75	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		226〜232|337〜342|	
	2159-B80 Aptiva B 80,85	☆	PentiumMMX/166	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512			
	2159-B95 Aptiva B95	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512			
	6571-J5E PC330 *6	□	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	8,	237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	
	6571-J5F PC330 *6	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	
	6571-J5S PC330		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	237〜252|233〜236|346〜348, 349〜354|361〜364, 369〜372	
	6573-J5G PC330		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		237〜252|233〜236|361〜364, 369〜372	
	6577-JB5,JB4 PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226〜232|337〜348|	
	6577-J2L,J2M PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226〜232|337〜348|	
	6873-JCP,JCM PC330		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6560-J7T,JZ1 PC340		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|337〜342|	
	6587-JU5,JU4 PC350		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226〜232|337〜348|	
	6598-J40 PC360														|341|342(2組)|	
	6870-JRE PC710														|346〜348|349〜354(2組)|	
	6860-J4G PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		245〜252|349〜351|361〜364	
	6860-J00,J04,J08 PC720 *4		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	8,	245〜252|349〜351|361〜364	
	6860-JZG PC720 *4		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	8,	245〜252|349〜351|361〜364	
	6869-J4H,J4K PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		245〜252|361〜364	
	6863-JA7 PC720		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6883-J0P,J0M PC750-P75		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6883-JAP,JTN PC750		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6883-J8P PC750-P100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6883-JF7,JF6 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364, 369〜372(2組)	
	6885-J0M PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364(2組)	
	6885-JGM PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364(2組)	
	6886-J04 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		245〜252(2組)|346〜348|349〜354(2組)|361〜364(2組)	
	6887-JS1,JS4 PC750		Pentium/166	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		229〜232|237〜240, 245〜248(2組)|337〜348|381〜384(2組)	
	6887-J81,J8E PC750		Pentium/150	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		229〜236|237〜240, 245〜248(2組)|337〜348|381〜384(2組)	
	6887-JHE PC750		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		226〜232|337〜348|	
	9545-AFK ThinkPad 755CDV		IntelDX4/100	8		8					16	0	0	91,		
	9585-5KT PS/55 Server		i486DX/33	8	256	0	8	6	4	32	8	128	256	89,		
	9585-5NT PS/55 Server		i486DX2/66	8	256	0	8	6	4	32	8	256	256	89,		
	8639-JZT PCServer310														|346〜348|349〜351(2組)|	
	2405-WA1,WA8,WVB PS/V		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|	
	2405-WAW,WM1 PS/V		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|	
	2405-YAB PS/V		i486DX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2405-YAW PS/V		i486DX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2405-N01,NVC PS/V		i486DX2/66	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2405-NWC PS/V		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2405-NZC PS/V		i486DX2/66	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2410-NB1,NVC PS/V		i486DX2/66	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2410-NZC PS/V		i486DX2/66	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2410-NWC PS/V		i486DX2/66	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2410-N A1,AB,AW,YB		i486DX2/66							32	8			89,	245〜247, 249〜251|346〜348, 349〜354|361〜363	
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V		i486SX/33							4	8			89,	259(2組)|355(2組)|	
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			89,	259(2組)|355(2組)|	
	2406-W01,WVB PS/V Entry		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	89,	245, 247, 249, 251|350|361, 363	
	2406-WWB,WWC PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	89,	245, 247, 249, 251|350|361, 363	
	2406-WM1 PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	89,	245, 247, 249, 251|350|361, 363	
	2406-NWC,NMC PS/V Entry		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	89,	245, 247, 249, 251|361, 363	
	2410-N 01,VB PS/V		i486DX2/66							4	8			89,	259(2組)|355(2組)|	
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			89,	259(2組)|355(2組)|	
	2411-RWE,RME PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	0	0	89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	2411-RYE PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	0	0	89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	2605-7FD,7FE ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	4	20	4	1	1	0	16	16	0	0	91,		
	2605-7FQ,7FV ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	12	20	4	1	0	8	16	16	0	0	91,		
	2605-7FK ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	20	20	4	1	0	16	16	16	0	0	91,		
	2605-1FC,1FD ThinkPad 530CS		i486DX2/50	4	20	4	1	1	0	16	8			91,		
	2605-1FP ThinkPad 530CS		i486DX2/50	12	20	4	1	0	8	16	8			91,		
	2620-BJF ThinkPad 360PE		i486DX2/50	4	20	4					8	0	0			
	5538-WVB PS/55E		i486SL/33	4	36	4					8					
	5538-YAC,ZAC PS/55E		i486DX/33	20	36	20					8					
	5538-YVB PS/55E		i486DX/33	4	36	4					8					
	5538-YWC,ZWC PS/55E		i486DX/33	8	24	4					8					
	5537-ZAC PS/55E		i486DX2/50	20	36	20					8					
	5537-ZVC PS/55E		i486DX2/50	4	36	4					8					
	2411-NWC PS/V Master *7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	0	0	8, 40, 89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	2411-P31,P95 MasterP120		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237〜252(2組)|233〜236|343〜348|349〜354(2組)|361〜364(2組)	
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	256	256	89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	2411-RPY PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	256	256	89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	2411-NPW PS/V Master *7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	256	256	8, 40, 89,	245〜247, 249〜251|349〜350|361〜363	
	5550-R1D PS/55 *5		i486DX2/66	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	8,	260〜261|	
	5550-RXD PS/55 *5		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	0	8,	260〜261|	
	5550-RXE,RED,RMD PS/55 *5		i486DX2/66	16	32	16	2	2	0	8	8	0	0	8,	260〜261|	
エイサー	2000D 5133LB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	0	0		|337〜348|349〜354(2組)|	
	2000T 5133SB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	256	256		|337〜348|349〜354(2組)|	
	2000T 5150SB Aspire		Pentium/150	16	128	0				32	16	256	256		|337〜348|349〜354(2組)|	
	2000T 5166SB Aspire		Pentium/166	16	128	0				32	16	256	256		|337〜348|349〜354(2組)|	
	700 AcerAcros														|346〜348|349〜354(2組)|	
	800 575DB222A AcerAcros		Pentium/75	8							16				|346〜348|349〜354(2組)|361〜363(2組)	
	800 AcerAcros		Pentium/100	16						32	16				|346〜348|349〜354(2組)|361〜363(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/75								16				|346〜348|349〜354(2組)|361〜363(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/100								16				|346〜348|349〜354(2組)|361〜363(2組)	
	850 520HD662A AcerAcros		Pentium/120	16	128					32	16				|346〜348|349〜354(2組)|361〜363(2組)	
	AcerPower/M Ultima		Pentium/133	16	196	0	6	4	8	32	16	256	256		|337〜348|349〜354(2組)|381〜384(2組)	
	575/P AcerPower														|346〜348|349〜354(2組)|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	パワーアップできるパソコンの主な仕様															
	F590HA-132 AcerPower														｜346～348｜349～354(2組)｜	
	F590HA-138 AcerPower														｜346～348｜349～354(2組)｜	
	486 AcerPower														245～247, 249～251｜346～347, 352～353, 349～350｜361～363	
	486DX2/50 AcerPower														245～247, 249～251｜346～347, 352～353, 349～350｜361～363	
	500 AcerPower														245～247, 249～251｜346～347, 352～353, 349～350｜361～363	
	486/M AcerPower														｜346～348, 349～354｜	
	486/e AcerPower														245, 247, 249, 251｜346～348, 349～354｜361, 363	
	486/v AcerPower														245, 247, 249, 251｜347, 350, 353｜361, 363	
	486/eNEW AcerPower														245～247, 249～251(2組)｜346～347｜352～353, 349～350(2組)｜361～363(2組)	
	586/p AcerPower														245～247, 249～251(2組)｜346～347｜352～353, 349～350(2組)｜361～363(2組)	
	486/vp AcerPower														245, 247, 249, 251｜347, 350, 353｜361, 363	
	/M F575HA322 AcerPower		Pentium/75	8							16				245～247, 249～251(2組)｜	
	/M AcerPower		Pentium/90								16				245～247, 249～251(2組)｜	
	/M AcerPower		Pentium/100								16				245～247, 249～251(2組)｜	
	AcerPower 590/p		Pentium/90	16							16				245～247, 249～251｜237～244(2組)｜361～363(2組)	
	1000 AcerFrame														245～247, 249～251(4組)｜346(2組)｜349, 352(4組)｜361～363(4組)	
	700 AcerFrame														245, 247, 249, 251(4組)｜347～348(2組)｜350～351, 353～354(4組)｜361, 363(4組)	
	486/g AcerMate														245～247, 249～251｜346～348, 349～354｜361～363	
	486/vp AcerMate														245～247, 249～251｜347～348, 350～351, 353～354｜361～363	
	AcerMate 600 T66D7-220M		i486DX2/66	8	128					32		128	256		245～247, 249～251, 237～244｜361～363	
	AcerMate 600 T00D7-220M		Am486DX4/100	8	128					32		128	256		245～247, 249～251, 237～244｜	
	800 AcerMate		Pentium/75								16				245～247, 249～251｜237～244(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	800 500DB460M AcerMate		Pentium/100	16	128					32	16				245～247, 249～251｜237～244(2組)｜	
	7000 AcerAltos														245～247, 249～251(2組)｜361～363(2組)	
日本AT&T	620 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	620 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	620 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	620 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	630 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	630 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	630 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	630 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		237～252(2組)｜233～236｜337～348｜349～354(2組)｜361～363, 369～371(2組)	
	720 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	720 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	720 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	720 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	720 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	720 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
	730 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜	
キヤノン	5590-540 INNOVA		Pentium/90		128						16	?256			｜346～348｜349～354(2組)｜	
	5590-850PW INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			｜346～348｜349～354(2組)｜	
	5590-S INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			｜346～348｜349～354(2組)｜	
日立	FLORA 500TB TYPE A		Pentium/75	8	128					32	16			5,	｜343～348｜349～351(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500TB TYPE B		Pentium/90	16	128					32	16			3,	｜343～348｜349～351(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500VD 1,2		Pentium/75	8	128					32	16			5,	｜343～348｜349～351(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA PX-VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				237～252(2組)｜233～236｜343～344, 346～347｜352～353, 349～350(2組)｜	
	FLORA PX-VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				237～252(2組)｜233～236｜343～344, 346～347｜352～353, 349～350(2組)｜	
	FLORA 500VC1		Pentium/75	8	64						16				｜344, 347｜350(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500VC2		Pentium/75	8	64						16				｜344, 347｜350(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500VCT 1,2														｜344, 347｜350(2組)｜	
	FLORA PX- VK2M,VK3M		Pentium/120	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		229～236｜237～252(2組)｜337～348｜349～354(2組)｜	
	FLORA 500VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1,	｜337～338, 340～341, 343～344, 346～347｜349～350(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				｜337～338, 340～341, 343～344, 346～347｜349～350(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA 500VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				｜337～338, 340～341, 343～344, 346～347｜349～350(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	FLORA PX-VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1,	229～232｜337～338, 340～341, 343～344, 346～347｜352～353, 349～350(2組)｜	
	FLORA PX-TC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～232｜337～338, 340～341, 343～344, 346～347｜352～353, 349～350(2組)｜	
	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/133	16							16					
	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/166	16							16					
	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	☆	Pentium/200	16							16					
	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～232｜	
	FLORA Prius PR-TF 2G,4G,4P	☆	PentiumMMX/166	32							32					
	FLORA Prius PR-TG 4G,4V	☆	PentiumMMX/200	32							32					
日本DEC	DECpc 433LPx		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc XL466d2		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364(2組)	
	DECpc XL560		Pentium/60	16	192					32	16	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364(2組)	
	DECpc 466 LPx,LPx+		i486DX2/66	-	64					16	8	0	256		245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc 425sx LPv,LPv+		i486SX/25	4	64					16	8	0	256		245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc 433dx LPv,LPv+		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		245, 247, 249, 251｜347, 350, 353｜361, 363	
	DECpc 466d2 LPv,LPv+		i486DX2/66	8	64					16	8	0	256		245, 247, 249, 251｜347, 350, 353｜361, 363	
	DECpc LPx+ 466d2		i486DX2/66	8						16					245, 247, 249, 251｜347, 350, 353｜361, 363	
	DECpc LPv+ 450s2		i486SX2/50	8	64					16	8				245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc LPv+ 4100		IntelDX4/100	8	64					16	8				245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc XLServer 590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364(2組)	
	DECpc XL590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364(2組)	
	DECpc LPx+ 4100		IntelDX4/100	16						16					245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc 433dxMTE									16					245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc 466d2MTE									16					245, 247, 249, 251｜361, 363	
	DECpc 560LPx		Pentium/60	8						32	16				245～252(2組)｜361～364(2組)	
	DECpc 566LPx		Pentium/66	16						32	16				245～252(2組)｜361～364(2組)	
	Venturis 450s2		i486SX2/50	4						32	8				237～252｜346～348, 349～354｜361～364, 369～372	
	Venturis 466		i486DX2/66	8						32	8				237～252｜346～348, 349～354｜361～364, 369～372	
	Venturis 4100		IntelDX4/100	8						32	16				237～252｜346～348, 349～354｜361～364, 369～372	
	Venturis FP4100		IntelDX4/100	8						32	16				237～252｜346～348, 349～354｜361～364, 369～372	
	Venturis 575(Win3.1)		Pentium/75	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		237～252(2組)｜233～236｜343～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis 5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		237～252(2組)｜233～236｜343～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis FP5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		237～252(2組)｜233～236｜343～348｜349～350, 352～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis 575		Pentium/75	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis 5100		Pentium/100	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis 5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis 5166		Pentium/166	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256			
	Venturis FP5100		Pentium/100							32					｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis FP5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜361～364, 369～372(2組)	
	Venturis FX5100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜337～348｜349～354(2組)｜	
	Venturis FX5133		Pentium/133	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜337～348｜349～354(2組)｜	
	Venturis FX5166		Pentium/166	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜337～348｜349～354(2組)｜	
	Venturis FXs5166		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		｜337～348｜349～354(2組)｜	
	Celebris 560		Pentium/60	8						32	16	256	256		245～252(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris 590		Pentium/90	16						32	16	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris FP590		Pentium/90	16						32	16	256	256		245～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris 575		Pentium/75	8	128					32	16	256			237～252(2組)｜343～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris 5100		Pentium/100	16						32	16	256			237～252(2組)｜343～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris FP5100		Pentium/100	16	128					32	16				237～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris XL5100		Pentium/100	16	192					32	16				237～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris XL5100DP		Pentium/100x2	16	192					32	16				237～252(2組)｜346～348｜349～354(2組)｜361～364, 369～372(2組)	
	Celebris GL5100		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226～232｜337～348｜349～354(2組)｜381～384(2組)	
	Celebris GL5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226～232｜337～348｜349～353(2組)｜381～384(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	Celebris GLST5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		226~232|337~348|349~353(2組)|381~384(2組)	
	Celebris GL6000		PentiumPRO/200	16							16	C256			|337~342|	
	Celebris GL6200		PentiumPRO/200	32							16	C256			|337~342|	
	Celebris GXM5120														|337~342|	
	Celebris GXMT5120														|337~342|	
	Prioris HX Server 590														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
	Prioris HX Server 590RAID														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
	Prioris HX Server 590DP														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
	Prioris HX Server 590DPRAID														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
	Prioris HX Server 5133														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
	Prioris HX Server 5133DP														|346~348|349~354(2組)|361~364(2組)	
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B			16	128	0	4	2	8	32					229~236|237~252(2組)|337~348|349~354(2組)|	
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226~232|337~348|349~354(2組)|	
	MS540 model5133-12SX,BX apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	256	256		|337~348|349~354(2組)|	
	MS540 model5133-12X apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	0	0		|337~348|349~354(2組)|	
	MS540 model5133-12A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|337~348|349~354(2組)|	
	MS540 model5133-17B apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|337~348|349~354(2組)|	
	LS550 model5200-32CX	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5200-32CW	◎	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5166-21CX	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5166-21CW	◎	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5133-21X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5133-21W	◎	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model6200-20MCN	☆	PentiumPro/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256			
	MS540 modelF2A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229~232|	
	MS540 modelF2B apricot	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229~232|	
	MS660 modelF2C apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229~232|	
GATEWAY2000	4DX-33									16					245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	4DX-33V									16					245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	4DX2-50V									16					245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	4DX2-66V									16					245, 247, 249, 251|347, 350, 353|361, 363	
	4DX2-66E									8					245~246, 249~250(2組)|346|349, 352(2組)|361~362(2組)	
	4DX2-66J		i486DX2/66	-	128						8	128	128			
	P5-60		*Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32					245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-60J Family-PC		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256			245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-75J		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-90		*Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32					245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-90J		Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-100J		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|361~364, 369~372(2組)	
	P5-120J		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		245~247, 249~251|237~244(2組)|233~236|381~384(2組)	
	P5-75 マルチメディア		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16				229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-90 プロフェッショナル		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16				229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-100 マルチメディア		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16				229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-120 プロフェッショナル		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	?	256		229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-133 マルチメディア *32		Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-133 プロフェッショナル *32		Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		229~236|237~252(2組)|337~338, 340~341|381~384(2組)	
	P5-150 マルチメディア														|381~384(2組)	
	P5-166 マルチメディア														|381~384(2組)	
パッカードベル	PackMate 100CDT		Pentium/100								16				|346~348|349~354(2組)|	
	PackMate 120CDT		Pentium/120								16				|346~348|349~354(2組)|	
	PackMate 968Superene		Pentium/133	16						32	16				|346~348|349~354(2組)|	
	Spectria 600														|346~348|349~354(2組)|	
	Spectria 75CD														|346~348|349~354(2組)|	
	Spectria 75PM														|346~348|349~354(2組)|	
	Spectria VFM														|346~348|349~354(2組)|	
ヒューレットパッカード	Vectra XM2 4/100i														|346~347, 352~353, 349~350|	
	Vectra XM2 4/66i														|346~347, 352~353, 349~350|	
	Vectra VL2 4/33s														|346~347, 352~353, 349~350|	
	Vectra VL2 4/66														|346~347, 352~353, 349~350|	
	Vectra VL2 5/60														|346~347, 352~353, 349~350|	
	Vectra VE 4/66														|346~347, 352~353, 349~350|361~364, 369~372(2組)	
	Vectra VE 5/75														|343~348|349~354(2組)|	
	Vectra VL 5/90														|343~348|349~354(2組)|381~384(2組)	
	Vectra VL 5/100														|381~384(2組)	
	Vectra VL 5/120														|381~384(2組)	
	Vectra VL 5/133														|381~384(2組)	
	Vectra XM 5/120														|343~348|349~354(2組)|361~364, 369~372(2組)	
	Vectra XM 5/90														|343~348|349~354(2組)|361~364, 369~372(2組)	
	Vectra XU 5/90c														|343~348|349~354(2組)|	
マイタック	4060It U-24A-B														|346~347, 352~353, 349~350|	
沖	if Station 466DL														|346~347, 352~353, 349~350|	
オリベッティ	M4-100 ,S,CD MODULO		Pentium/100	8							16					
	MODULO M4														|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	M4-82 MODULO		Pentium/60	8	128					32	16	256	256		245~252(2組)|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	M4-484 MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		237~252|	
	M4-464 MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		237~252|	
	M4-424 MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			237~252|	
	M4-484S MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		237~252|	
	M4-464S MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		237~252|	
	M4-424S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			237~252|	
	M4-422S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			237~252|	
	M4-75 ,S,CD MODULO		Pentium/75	8	128					32	16				237~252(2組)|346~348|349~354(2組)|	
	M4-90 ,S,CD MODULO		Pentium/90	8	128					32	16				237~252(2組)|346~348|349~354(2組)|	
	SUPREMA M6-860		i486DX2/66	8	64						8				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	SUPREMA M6-880		Pentium/60	16	128						16				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	SUPREMA M6-620		Pentium/60	16	256						16				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	SUPREMA M6-400		i486SX/25	4	36						8				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	SUPREMA M6-440		i486DX/33	8	100						8				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
	SUPREMA M6-460		i486DX2/66	8	100						8				|346~347|352~353, 349~350(2組)|	
サンヨー	EXAGE V 19CV														|346~347, 352~353, 349~350|	
	MBC-T513S		Pentium/133	16	64	0	4	2	8	16	8				226~232|	

*1(RAM)#1ソケットは4MBまで
*2(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
*3(PODP)低速モードは使用できません
*4(PODP)対応ディスケットキット(TA102 税抜2500円)が必要です。但し、BIOSレベルが96/06/22、診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
*5(PODP)対応ディスケットキット(TA101 税抜2000円)が必要です
*6(PODP)対応キット(ID#74H1202 税抜4000円)が必要です
*7(PODP)対応キット(ID#69H8918 税抜4000円)が必要です
*8(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41,42,43,44のごく一部について、増設メモリとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい。
*9(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41,42,43,44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*10(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です 1-2から2-3に変更
*11(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
*12(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
*13(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW500 S1:OFF S2:ON S3:ON S4:OFF
*14(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW1 S2:OFF
*15(PODP)ディップスイッチの設定が必要です S1:ON S2:ON S3:OFF
*16(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です PJ9:1-2 PJ10:1-2 PJ52:1-2
*17(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P4:2-3 P6:2-3
*18(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P2:2-3 P3:2-3 P4:2-3 P6:2-3
*19(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE J17:2-5
*20(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE
*21(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:2-6
*22(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP1:1-2
*23(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP11:2-6 JP19:1-2 JP23:CLOSE
*24(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
*25(PODP)マシンのS/N頭2桁が、47,48,49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*26(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
*27(PODP)BIOS設定が必要です"Load Setup Default Settings"を選択してください
*28(PODP)BIOS VersionA02以上が必要です、Nifty-serveよりダウンロードしてください
*29(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
*30(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
*31(RAM)8MBのメモリモジュール2枚での増設不可
*32(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし

超速報

AV機器とパソコンが融合した！
PC-98シリーズ新製品
CEREB（セレブ）登場！

1月27日，東京プリンスホテル，サンフラワーホールにおいて，98シリーズの新製品発表会が行なわれました。

今回発売となったのは，ホームユースに最適な新シリーズ『CEREB』。28インチBSワイド・ディスプレイTVやDVD-ROMドライブなど，AV機器との見事な融合を図り，より身近に使える新しいコンセプトのパソコンです。

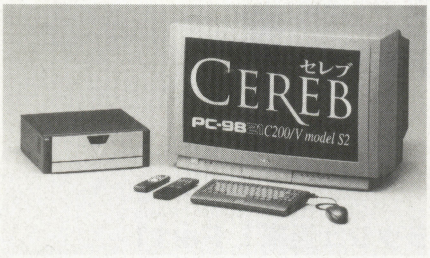
■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター

東北	☎022-387-6555
東京	☎03-3452-8000
名古屋	☎052-722-9800
大阪	☎06-930-9821
九州	☎092-262-9800

業界初の28インチBSワイド・ディスプレイを付属！

今回発表されたCEREBは，『PC-9821C200／V model S2』(価格698,000円）と『PC-9821C200／C model S1』（価格498,000円）の2タイプです。

PC-9821C200／V model S2は，DVD-ROMドライブを搭載し，28インチBSワイド・ディスプレイTV『PC-DH28W1』を付属したモデル。PC-9821C200／C model S1は，最高13倍速のCD-ROMドライブ搭載の本体に，17インチ・ディスプレイという構成になっています。



《写真1》パソコンを意識させないデザインが印象的なCEREB。キーボードはワイヤレスで，レイアウトが自由にできる

PC-DH28W1は，ディスプレイではははじめて，ハイビジョン・ブラウン管を採用し，1,024×600ドットの表示が可能。大画面でインターネットやDVDビデオ，TV放送が楽しめます。ディスプレイと本体は，それぞれ別売りもされ，自由な組み合わせで環境を構築したいユーザーのニーズにも対応しています。

なお，発表会では，MMX対応Pentium搭載モデルをはじめとするValueStar2製品12モデルと，タッチパネルを採用したCanBeの新製品『PC-9821Cu13T／B』（価格348,000円）も同時に発表されました。

■CEREB単体価格

●パソコン本体

PC-9821C200／V	498,000円
PC-9821C200／C	398,000円

●ディスプレイ

PC-DH28W1	220,000円

《第1表》CEREBシリーズの主な仕様

型番	PC-9821C200/V	PC-9821C200/C
CPU	MMX対応Pentium-200MHz	
キャッシュ	32kバイト（1次），256kバイト（2次）	
メモリ（最大）	32Mバイト（128Mバイト）	
FDD	3.5インチ×1（3モード）	
HDD	約3Gバイト	
CD-ROMドライブ	DVD-ROM（6倍速相当）	最高13倍速
ビデオ	Trident社製Providia9685（EDO2Mバイト）	
最大解像度	1,024×768ドット（65,536色）	
最大発色数	1,677万色（800×600ドット）	
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源，FM音源内蔵	
モデム	データ：33,600bps，Fax：14,400bps	
拡張バス数（空き）	PCI×1（0）	PCI×1（1）
ディスプレイ	28インチBSワイド・ディスプレイ（model S2）	17インチ（model S1）
外形寸法	360（幅）×360（奥行き）×120（高さ）mm	
付属ソフト	56本	54本
備考	TV機能，ビデオキャプチャ機能，ビデオ出力機能搭載	
	DVD再生機能搭載	－

《写真2》MMX対応Pentiumを搭載したValueStarのほか，タッチパネルを装備したCanBeなどもあわせて発表された

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

話題の『MMX対応Pentium』ついに発表！

●インテル　MMX対応Pentium プロセッサ

1月9日，インテルは，MMXテクノロジを採用したPentiumプロセッサを発表しました。今回発表されたMMX対応Pentiumは，デスクトップ用200MHz，166MHzと，ノートパソコン用166MHz，150MHzの4製品です。

MMXは，一般ユーザーでもあつかうことが多くなった，ビデオやオーディオなど，マルチメディア・データの高速処理を行なうための技術です。MMX対応のソフトウエアと組み合わせることで，これまでにない快適な動作を実現します。

MMX対応Pentiumは，既存の命令セットに加え，MMX命令を57個追加し，内部キャッシュ・メモリを16kBから32kBに変更しました。そのため，従来のPentiumプロセッサと比較して，MMX対応アプリケーション・ソフト上では60%，通常のアプリケーションでも10～20%のパフォーマンス・アップを図ることができます。

現在は，MMXに対応したアプリケーション・ソフトの製品数が少ないため，MMXの真価を直接体験する機会はあまりありませんが，これからの主流となることはまちがいなさそうです。

■ホームページ
インテル：http://www.intel.co.jp/

MMX対応パソコン発売ラッシュ到来！ Part1

●日本IBM Aptiva Sシリーズ

日本IBMは，2分割したユニークなボディを採用したAptiva（アプティバ）Sシリーズに，MMX対応Pentiumを搭載した『Aptiva B80／B85／B95』の3モデルを追加しました。

同製品は，現行の『Aptiva B60／B65／B75』のMMX対応モデル。CPU以外の仕様に大きな変更点はありませんが（B85のみHDDが2.5GBから3.2GBに変更），付属ソフトが一部MMX対応バージョンになっているほか，ゲームソフトがMMX対応のものに変更されています。

価格はオープン・プライスですが，PCダイレクト価格は以下のようになっています。

●Aptiva B80：369,000円
(MMX対応Pentium-166MHz，15インチ・モデル)

●Aptiva B85：409,000円
(MMX対応Pentium-166MHz，17インチ・モデル)

●Aptiva B95：439,000円
(MMX対応Pentium-200MHz，17インチ・モデル)

■問い合わせ先
ダイヤルIBM
0120-04-1992

■ホームページ
http://www.ibm.co.jp/

●東芝　BREZZA 5200VMB／DynaBook TECRA740

東芝からは，家庭用パソコンBREZZA（ブレッツア）の新モデル『BREZZA5200VMB』が発売されました。

BREZZA 5200VMBは，MMX対応Pentium-200MHzを搭載したデスクトップ・パソコンです。同シリーズでははじめて，DVD-ROMドライブとMPEGデコーダ・ボードを搭載し，高画質のDVDビデオが気軽に楽しめます。DVD-ROMドライブは，8倍速のCD-ROMドライブとしても使用可能です。また，前モデルから採用されたInTouch（インタッチ）を標準装備し，TV／FMラジオ／DVDプレーヤなどの各機能をボタンひとつで切り替えることができます。

なお，ノート・パソコンDynaBook（ダイナブック）のハイエンド・モデル『DynaBook TECRA740／730X』も同時発売されました。各製品の価格は以下のようになっています。

●BREZZA 5200VMB：568,000円
(MMX対応Pentium-200MHz，17インチ・モデル)

●DynaBook TECRA740：828,000円
(MMX対応Pentium-166MHz，13.3インチTFT)

●DynaBook TECRA730X：748,000円
(MMX対応Pentium-150MHz，12.1インチTFT)

■問い合わせ先
株式会社東芝　ダイヤル3100
東京☎03-3252-3100
大阪☎06-643-3100
札幌☎011-281-3100
仙台☎022-213-3100
福岡☎092-731-3100

■ホームページ
http://www.toshiba.co.jp/

東芝 BREZZA 5200VMB（価格568,000円）

MMX対応パソコン発売ラッシュ到来！ Part2

●日立　FLORA Prius PR-TF／TG

日立のMMX対応パソコンは，FLORA（フローラ）Priusシリーズから登場します。各モデルで共通した仕様は，HDD3.2GB，メインメモリ32MB，ディスプレイ17インチと，家庭用ながら本格的なマルチメディア環境が実現可能です。

価格は，オープン・プライス。日立ダイレクト価格，発売時期は以下のようになっています。なお，同社のノート・パソコン『FLORA-ND2』（価格790,000～）も同時発表され，現在発売中です。

●PR-TF2G-17：価格未定（3月31日発売）
（MMX対応Pentium-166MHz，CD-ROMドライブ）
●PR-TF4G-17：368,000円（2月20日発売）
（MMX対応Pentium-166MHz，CD-ROMドライブ）
●PR-TF4P-17：398,000円（2月20日発売）
（MMX対応Pentium-166MHz，PDドライブ）
●PR-TG4G-17：398,000円（2月20日発売）
（MMX対応Pentium-200MHz，CD-ROMドライブ）
●PR-TG4V-17：498,000円（2月28日発売）
（MMX対応Pentium-200MHz，DVD-ROMドライブ）

■問い合わせ先
FLORA安心コールセンター
☏0120-8855-96
■ホームページ
http://www.hitachi.co.jp/

●エプソン販売　ViViDY VM2000

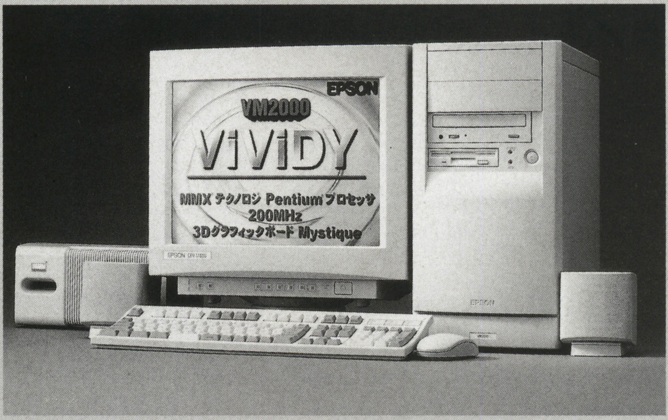
エプソン販売は，ViViDY（ビビディ）シリーズのMMX対応Pentium-200MHz搭載モデル『ViViDY VM2000』2モデルを発売しました。

同製品は，Matrox社の最新グラフィック・ボード「Mystique（ミスティーク）」（ビデオメモリ4MB搭載）を採用し，2Dと3D双方で高いパフォーマンスを発揮します。

また，EDOメモリ32MB，HDD3GB，16倍速CD-ROMドライブと，記憶デバイス面もMMX対応Pentiumの能力を最大限に引きだせる仕様になっています。

●VMC20：オープン・プライス
（MMX対応Pentium-200MHz，ディスプレイなし）
●VMC20D17：オープン・プライス
（MMX対応Pentium-200MHz，17インチ・モデル）

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7155
大阪☎06-397-1909
札幌☎011-222-7930
仙台☎022-214-7623
福岡☎092-452-3941
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/



エプソン　ViViDY VM2000（価格オープン・プライス）

MMX対応パソコン発売ラッシュ到来！ Part3

●NEC　PC-9821Ls150

NECからは，PC-98シリーズでは初のMMX対応製品となる『PC-9821Ls150』（価格580,000円）が発売されました。

同製品は，MMX対応Pentium-150MHzを搭載したノート・パソコン。32MBのメモリ，12.1インチTFTカラー液晶，33.6kbpsFAXモデムを装備し，A4サイズ，厚さ29mmのコンパクト・ボディを実現しています。また，10倍速CD-ROMドライブやFDDを搭載した『ファイルベース』が付属しており，用途に合わせて脱着が可能です。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
東京☎03-3452-8000　大阪☎06-930-9821
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/

NEC　PC-9821Ls150（価格580,000円）

●そのほかのMMX対応パソコン

◆日本ゲートウェイ2000
P5-166プロフェッショナル　価格233,800円
（MMX対応Pentium-166MHz，15インチ・モデル）
P5-200プロフェッショナル　価格254,800円
（MMX対応Pentium-200MHz，15インチ・モデル）
P5-166マルチメディア　価格337,800円
（MMX対応Pentium-166MHz，17インチ・モデル）
P5-200マルチメディア　価格513,800円
（MMX対応Pentium-200MHz，21インチ・モデル）
Gateway Solo 2100 S-150M　価格398,800円
（MMX対応Pentium-150MHz，12.1インチTFT）
Gateway Solo 2200 GS-150M　価格448,800円
（MMX対応Pentium-150MHz，12.1インチTFT）
Gateway Solo 2200 GS-166M　価格544,800円
（MMX対応Pentium-166MHz，12.1インチTFT）
■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☏0120-58-2008
■ホームページ
http://www.jp.gw2k.com/

◆三洋電機　Winkey MBC-S770
（MMX対応Pentium-166MHz，12.1インチTFT）
価格620,000円（3月1日発売）
■問い合わせ先
情報通信事業本部　情報システム事業部
営業企画部
☎03-3836-9126
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/

◆ソーテック　WinBook Quattro/V 166MX
（MMX対応Pentium-166MHz，12.1インチTFT）
価格648,000円（3月上旬発売）
■問い合わせ先
株式会社ソーテック　営業部
☎045-224-3311
■ホームページ
http://www.sotec.com/

◆日本DEC　Digital HiNote VP 545
（MMX対応Pentium-150MHz，12.1インチTFT）
価格498,000円
■問い合わせ先
日本ディジタルイクイップメント株式会社
Digital PCホットライン　☏0120-147655
■ホームページ
http://pc.dec-j.co.jp/

パソコン

人気のミニノートパソコンに新モデル

●東芝　Libretto 50

携帯性に優れた東芝のミニノート・パソコンLibretto（リブレット）に，最新モデル『Libretto 50』が登場しました。

同製品は，昨年11月に発売された『Libertto 30』の上位機種。Pentium-75MHz，メモリ16MB，HDD810MBを搭載した，実用的な世界最小のWindows95パソコンです。

新設計のメタルボディにより，これまでのモデルよりも高強度，軽量化を実現。さらに携帯しやすくなっています。また，標準添付のI／Oアダプタを装着すれば，プリンタやディスプレイなどの各周辺機器に接続することができます。

同製品は，ベーシックモデル(CT)（価格228,000円）とアプリケーションモデル(CTA)（価格248,000円）の2タイプ用意されています。アプリケーションモデルには，Microsoft Excel95，Microsoft Word95，Lotus Organizer97，駅すぱあと for Windows95などのソフトが導入済みです。

■問い合わせ先
株式会社東芝　ダイヤル3100
東京☎03-3252-3100
大阪☎06-643-3100
札幌☎011-281-3100
仙台☎022-213-3100
福岡☎092-731-3100
■ホームページ
http://www.toshiba.co.jp/

Libretto 50の主な仕様	
CPU	Pentium-75MHz
キャッシュ	16kB（CPUに内蔵）
メモリ（最大）	16MB（32MB）
FDD	オプション
HDD	810MB
ビデオ（ビデオメモリ）	CT65550（1MB）
ディスプレイ	6.1インチTFTカラー液晶
外部表示能力	1,280×1,024ドット／16色
ポインティング・デバイス	リブポイント
サウンド機能	Sound Blaster Pro互換
PCカード・スロット	Type II ×1
赤外線通信	IrDA1.0準拠，ASK準拠
バッテリ駆動時間	1.5～2時間，大容量バッテリ接続時3～4時間
外形寸法	210mm（幅）×115mm（奥行）×34mm（高さ）
重量	約850g（標準バッテリ含む）

デジ・カメ

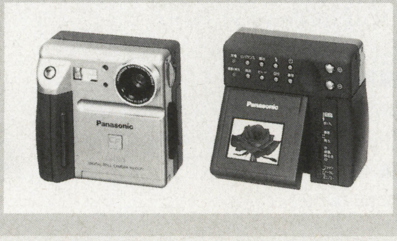
松下電器からデジタル・スチルカメラがお目見え

●松下電器産業　NV-DCF1

松下電器産業は，同社では初のデジタル・スチルカメラ『カードショット（型番NV-DCF1）』（価格69,800円）を3月1日より発売します。

同製品は，幅93mm×高さ94mm×奥行51.3mmのコンパクトなボディに，プログレッシブ（全画素読みだし）方式の35万画素CCDを搭載。劣化の少ない安定した画像が得られます。記憶媒体として，コンパクト・フラッシュ・カードを採用し，パソコンへの高速転送と，大量の画像記録を可能にしました。また，アルカリ，ニッカド電池に加え，AC電源が使用でき，万一のバッテリ切れにもバッチリ対応しています。

■問い合わせ先
お客様ご相談センター　☎0120-878-365
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html



2D&3Dボード

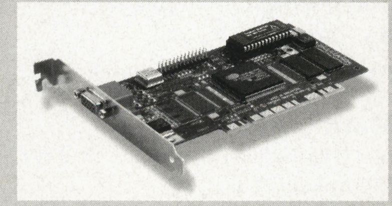
低価格で快適な3Dグラフィック環境を実現できる！

●クリエイティブメディア Graphics Blaster MA334 for DOS／V

Sound Blasterでおなじみのクリエイティブメディアから，2D＆3Dグラフィック・ボード『Graphics Blaster MA334 for DOS／V』（価格21,800円）が発売されました。

CIRRUS LOGIC社の高速64bitビデオチップ『Laguna3D（CL-GD5464）』と，4MBのRambusメモリを搭載。リアルな3Dゲームをプレイできるだけでなく，ビデオ再生などの快適な2D環境を実現しています。また，Windows3.1用ドライバ，Direct3Dに対応したWindows95用ドライバのほかに，ソフトウエアMPEGプレーヤが付属しており，フルモーションのMPEG1映像を楽しめます。

■問い合わせ先
クリエイティブメディア株式会社
☎03-3256-5577
■ホームページ
http://www.creaf.com/（英文）



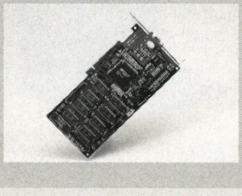
2D&3Dボード

98の3D性能をグーンとアップできる！　POLYGON3D VXの98PCIバス版登場

●アイ・オー・データ機器 GA-PG3DVX／98PCI

『POLYGON3D VX（型番GA-PG3DVX／98PCI）』は，PC-9821シリーズのPCIバス用2D＆3Dグラフィック・ボードです。ビデオチップは，S3社製ViRGEの上位版『ViRGE／VX』を搭載。高解像度時の画質が従来よりもさらに向上しました。価格は，ビデオメモリ4MB版『GA-PG3DVX4／98PCI』が39,800円，8MB版『GA-PG3DVX8／98PCI』が49,800円です。

■GA-PG3DVX／98PCI対応機種
PC-9821Xa／Xt／Xf／Xa7／Xa7e／Xa9／Xa10／Xa12／Xa13／Xa16／Xt13／Xt16／Xb10／Xv13／V7／V10／V12／V13／V16／V20（V7／C4KモデルA／BとV10／C4RモデルA／B／E／Fは除く）
■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口　☎0762-60-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/



ハードディスク

大事なデータはきちんとバックアップ ノート・パソコンにも外付けHDDを！

●アイ・オー・データ機器 HDPシリーズ

アイ・オー・データから発売中のHDPシリーズは，ノート・パソコンと組み合わせて使うのに最適なHDDパッケージです。

同製品には，高速IDEインターフェースPCカード『PCIDE II』が添付されており，ノート・パソコンのデータ保存やバックアップなど，さまざまな用途に利用できます。

このシリーズのラインナップは，HDDの容量が1GBの『HDP-1G/PCIDE』（価格58,000円）と,1.6GBの『HDP-1.6G/PCIDE』（価格68,000円）の2製品です。なお，同製品は，現在実施されている『スリム＆スピーディキャンペーン』の対象商品です。

■問い合わせ先
新製品案内窓口　☎0762-60-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/

ソフト

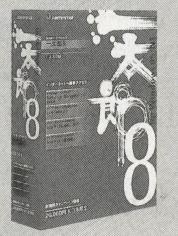
一太郎早くもバージョン・アップ

●ジャストシステム　一太郎8

ジャストシステムの一太郎最新版『一太郎8/R.1 for Windows95／NT』（価格40,000円）が2月に発売されます。日本語IMEにはATOK11を搭載し，さらに使いやすい日本語環境を実現しました。

なお，旧バージョンの一太郎ユーザーには，一太郎8バリューパックとのセットを8,000円で販売するなど，優待／乗り換えサービスも行なわれます。くわしくは，問い合わせ先，またはホームページで確認してください。

■問い合わせ先
株式会社ジャストシステム
インフォメーションセンター
東京 ☎03-5412-3939　大阪 ☎06-886-9300
徳島 ☎0886-55-8300
■ホームページ
http://www.justsystem.co.jp/



ソフト

マイクログラフィックスから32bit多機能グラフィック・ソフト

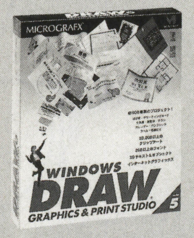
●マイクログラフィックス WINDOWS DRAW 5

マイクログラフィックスから発売された『WINDOWS DRAW 5（ウィンドウズ・ドロー5)』（価格12,800円）は，ドローイング，フォトレタッチ，3Dレンダリングなど，さまざまな機能を盛り込んだ，Windows95／NT4.0対応グラフィック・アプリケーション・ソフトです。

メッセージに応じて操作するだけで，デザインができてしまうウィザード機能を搭載し，初心者でも簡単にプロ並みの作品を作ることができます。

なお，旧バージョンのユーザーを対象に，バージョンアップ・サービスを実施中です。

■問い合わせ先
マイクログラフィックス株式会社
テクニカル・サポート　☎03-5379-3132
■ホームページ
http://www.micrografx.co.jp/



ソフト

力作アニメーションをCD-ROMで楽しもう

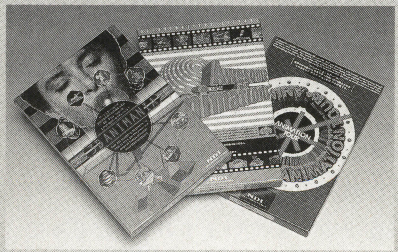
●日本電素工業 アニメーションクリップアート集

日本電素工業が，アニメーション作品集を発売しました。今回発売されたのは，『3D ANIMANIA』，『AWESOME ANIMATION』，『ANIMATION TOUR』の3タイトル。価格は各4,800円です。

全製品にオートディスク社が開発したアニメーション・プレーヤ『AAPLAY』が付属しており，それぞれ120～200作品のすばらしいアニメーションが収録されています。

見るだけでも十分楽しめますが，デジタル・ビデオの素材，プレゼンテーションのオープニングなどにも利用できそうです。

■問い合わせ先
日本電素工業株式会社　営業推進グループ
☎03-3452-2318
■ホームページ　http://www.ndi-alcc.com/



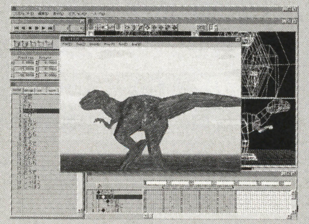
ソフト

Direct3Dを採用した3Dオーサリング・ソフト

●ヒューマン　Digital Loca

ヒューマンは，デジタル作品作りに最適な，オーサリング・ソフト『Digital Loca（デジタル・ロケ)』を発表しました。同製品は，これまでのオーサリング・ソフトにはなかった，3Dグラフィック機能を搭載した製品です。Direct3Dを採用し，3DCGのリアルタイム・レンダリング，編集，再生を実現しています。主に教育機関の教材として販売される予定ですが，予価120,000円で一般ユーザーでも入手可能です。発表会当日は，コンピュータ専門学校の関係者も多数訪れ，新しいマルチメディア教材の出現に注目していました。

■問い合わせ先
ヒューマン株式会社
☎0422-70-7777
■ホームページ
http://www.human.co.jp/human/index.html



その他

アップグレードをあきらめていた人は注目！

●東芝情報システム ソフトウェアジャパンのNetscape Navigatorアップグレード開始

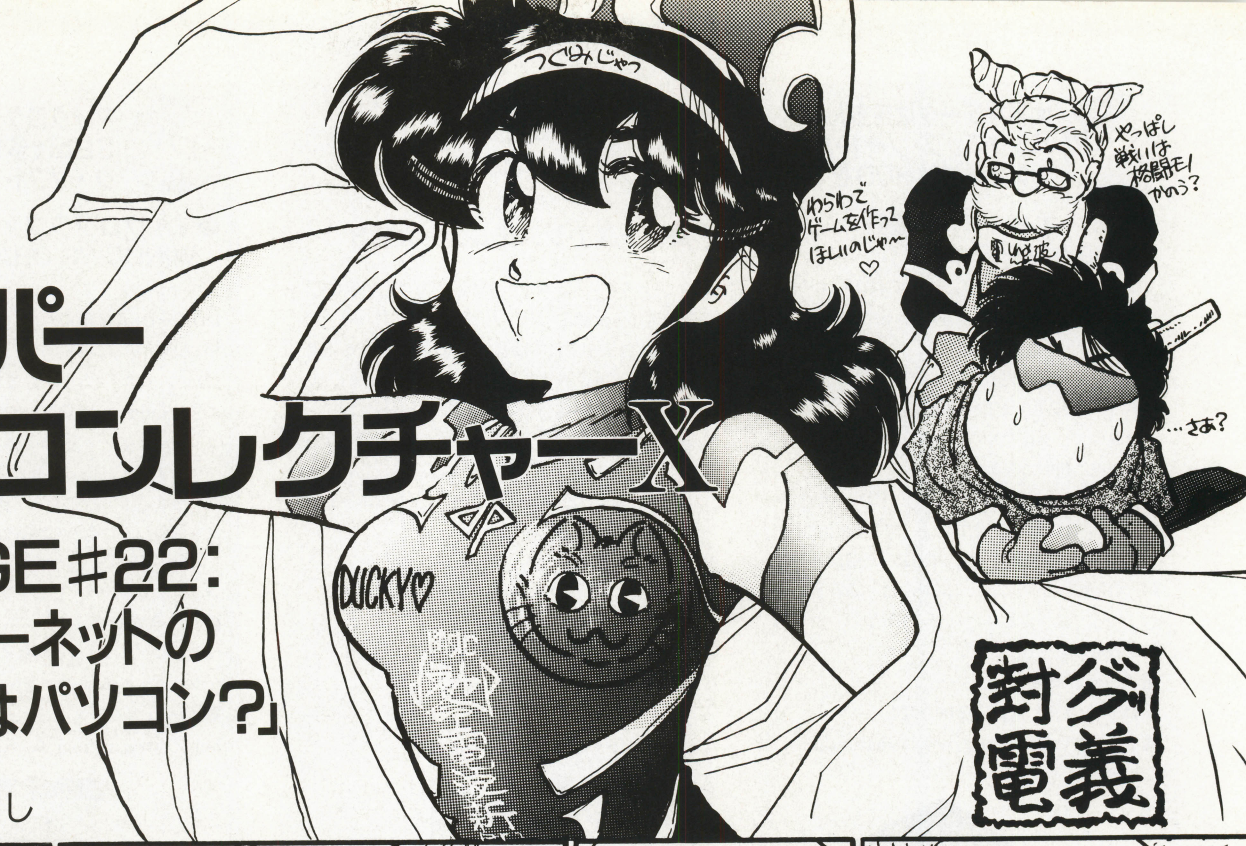
東芝情報システムは，昨年11月に営業を停止したソフトウェアジャパンが販売していた，Netscape Navigator1.0および2.0を購入したユーザーを対象に，3.0へのアップグレード・サービスを同社のホームページ（http://support.open.tjsys.co.jp/sj/index.htm）で開始しました。締め切りは3月31日までです。

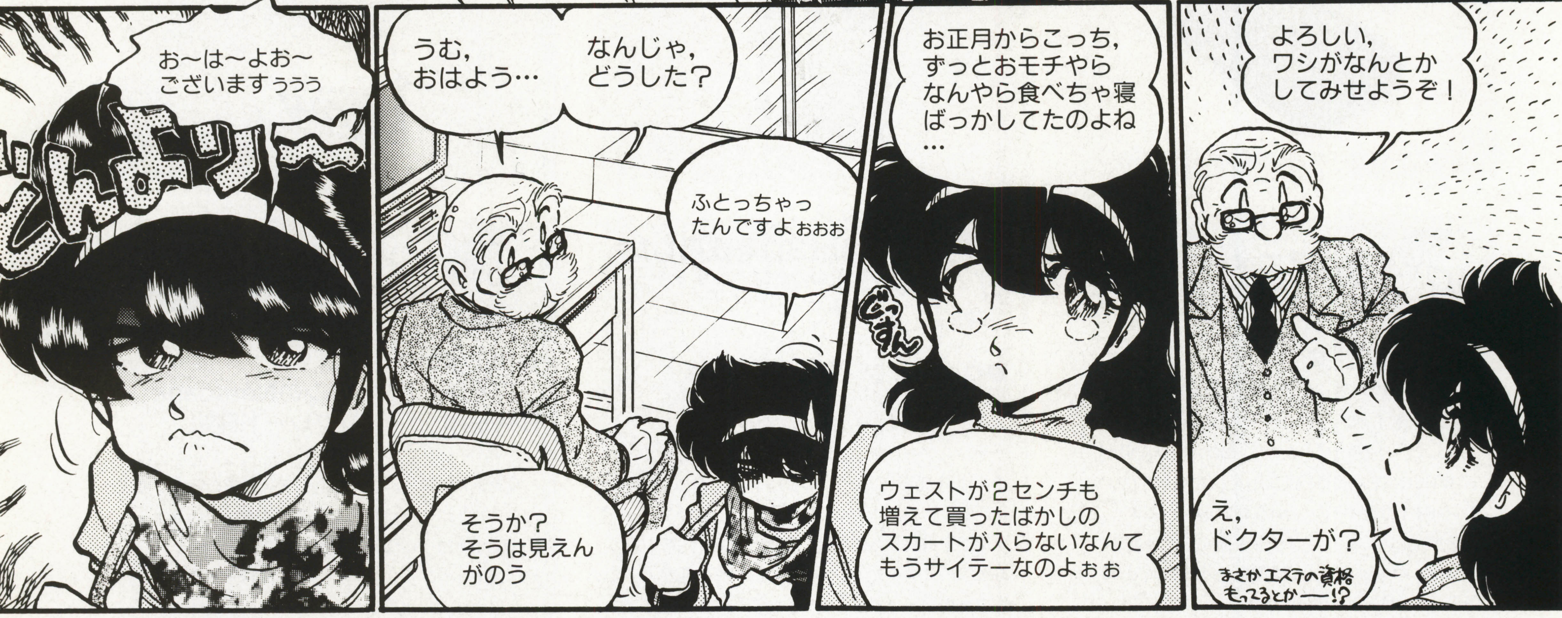
■アップグレード料金（価格は消費税込み）
●Netscape Navigator1.0 から3.0へ
FD版：5,150円，CD-ROM版：4,635円
CD-ROM版（RealAudio Player Plusとのセット）：5,150円
●Netscape Navigator2.0 から3.0へ
FD版：3,605円，CD-ROM版：3,090円
CD-ROM版（RealAudio Player Plusとのセット）：3,605円
■問い合わせ先
東芝情報システム株式会社
オープンシステム本部　オープンネット事業部
営業部 アップグレード係　☎044-246-8457
■ホームページ
http://support.open.tjsys.co.jp/

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃22:「インターネットのテレビはパソコン?」

BY くり ひろし





★テレビにWWWブラウザを組み込んでそのままインターネット端末にしてしまおうというアイデアは，ゲーム機やビデオではおなじみのものになっているだけあって，とっつきやすさは一番です。しかし，便利の影には必ず不便な点が…。

★パソコンのモニタはCRTディスプレイが主流であったせいもあって，パソコンとテレビの融合というのはそれこそ，パソコンの黎明期から考えられてきたことにもかかわらず，うまく実現するのはなかなかむずかしいようです。

★テレビチューナー・カードやビデオキャプチャ・カードは結構昔からある方法ですが，他に使い道のない特別なハードウエアが必要なだけでなく，カードの種類でデータの互換性がなかったりしたために(今でもそう)，誰でも…というわけにはいきません。しかし，最近のパソコンの高性能化は大したもので，専用ハードなしでもかなりの動画再生ができるようになりました（話題のMMX規格のプロセッサは高速動画再生などマルチメディア機能のためのもの)。それとインターネットという高速で汎用的な通信を組み合わせて実現したのがインターネット上でのテレビ（ビデオ）放送なのです。

★一般プロバイダ経由でインターネットにアクセスしている人はたいがいどのプラグインも使えますが，教育機関や企業などのようにファイヤウォール（ハッカーなどの侵入防止用のセキュリティサーバー）のあるネットワークの場合は使えない（番組提供などしているサーバーからデータを転送してもらえない）場合がありますので，注意しましょう。

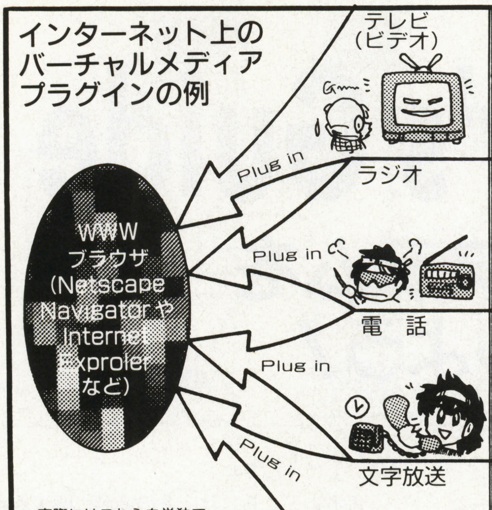
★さて，実際にはどのようにサービスが実現されているのでしょうか？紹介したプラグインを提供しているホームページでは，実際に応用しているサーバーのURLをリンクしていますので，たどってみてください。ではまた来月！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

ゴゴゴ
ふふふ…仮にも
ドクターちゅう
肩書きを持っちょる
このワシの，科学と
電脳による最先端
技術をもってすれば，
ダイエットなんぞ
食事の前の梅酒の
よーなものじゃよ!!
そ，そこまで
ゆーならお願い
しますぅぅ…
よろしい，では
現在の体重と
身長は？
しっつれいねぇ〜〜
レディにそれを聞く？
ふつー？
信じらんなァ――い
まぁまぁ，
これもダイエット
のためじゃから！
……して？
…しょうがない
ないわねぇ
え，えと…
ご…
なに，
50キロ？
ごひゃく…
さんじゅっ
…きろ…
いやーん
はずかしいっ
ショ
なに――!?
小錦2人分より
重いではないか〜〜!?
BGM：ウルトラQのテーマ.
さ，さーて…
テレビでイン
ターネットでも
しよーかなっと
あ〜〜なによ，
そこまで聞いて
おいて何も
しないっちゅー
のぉ!?
…って，何，
テレビ？
インターネット？
ん，知らない？
つぐ美くんに
しちゃ珍しいのぅ
いわゆる「情報家電」と
いうものでな，早い話が
VGAモードの表示が
可能なテレビにモデムと
WWWブラウザを内蔵
させたってものなのだ
ROMで内蔵
だから起動
時間はゼロ
であるよ
テレビ
VGA
モード
モデム
WWW
ブラウザ
操作も簡単，
全部リモコンで
できてしまう！
内蔵モデムは
28.8Kbpsだから，
結構快適に
アクセス可能じゃ
パソコンよりも
家庭用ゲーム機
との合体に近い
かな？
なにしろ
リモコンは
ワイヤレスだし
TV自身もパソコンの
モニタとして使える♡
そういえば
家庭用ゲーム機で
インターネットや
パソコン通信に
アクセスできる
のもありますねぇ
WebTVといって専用の
装置をテレビに取り付けて
インターネット・アクセスを
できるようにするという
ものもあるぞ
CATVの延長じゃね
これからはパソコンには縁の薄い
人々にも抵抗ないように，一般の
家庭電化製品（ひょっとして
死語か？）をインターネットの
世界とつなげようという考えかたで
作られているものなんじゃよ！
とりあえず
カンタン
かなー
みたいなー
覚えるまでは
タイヘンかな…
ま，いくら健さんが
簡単だっつっても
パソコンはゲーム
マシンほどには
やさしくないわよね
某カンタンパソコンも爆弾とかでるしー

そういう意味では，WWWブラウザなんかの操作自体は「カーソル移動」と「決定」だけできればいいわけだから，まさしくゲームマシンのインターフェースそのまんまなわけだ！
電子メールなんかは困らない？キーボードないし…
オプションでつながる場合もあるけど
うむ，インターネットアクセス可能なテレビでもゲーム機でも，やはり電子メール機能はついておる！長いメッセージを書くときは確かにキーボードがないと不便じゃ！
…しかし，キーボードが使えるくらいなら最初からパソコンを使っておるよ
パソコンで何がむずかしいかというとやっぱりキーボードなのじゃ！パソコン先進国の米国であっても，それは同じじゃ！
キーボードみたいに100個以上のボタンのあるキカイって多分ピアノくらいしかないと思うぞ
あ，そーか
で，そういうライトなインターフェースの場合は「定形文」がそれなりに用意されているし，短い文ならばゲーム機お得意の１文字ずつひろっていく入力方法でもそれほど苦にはならないわけだ
選んでください。
です。これから
おかきくけこ
せそたちつてと
へほはひふへほ
めもや ゆ よ
を ん
じゃじゅじょ
定形文をくみあわせていけば案外上手いこと文章が作れてしまうのだ
電報感覚かな？
▷定形文選択
XIT
こんにちは
ごめんなさい
さようなら
よろしく
メールを
どうぞ
ありがとう
BASICマガジン
現役の家庭用ゲーム機は累計で軽く2000万台は突破している！すなわち，少なく見積もっても2000万人ゲーム機の操作方法は知っているわけじゃよ…まぁ，ざっと６人に１人は知っておるかな
家族や友達もいるから実際はもっと多いじゃろう…これが何を意味するのか？
…さぁ？
ほとんどすべてのひとびとはWWWブラウザのインターフェースをすぐに使いこなせるってことなのだ！
WWWブラウザのインターフェースがどれだけパラダイムシフトだったかは，電器製品の操作パネルに応用しようという動きがあることでもわかると思うぞ
予約 AM 7:00
ごはん
やわらかめ
4合
HOME
例えば電気釜にWWWブラウザにそっくりの液晶画面がついてもなんの不思議もないってことね
さて，その一方でインターネットから一般の電器製品へのアプローチもあるんじゃろ？
あ，そういえばありますねぇ
インターネットには，バーチャルな家電機器がいっぱいあるのよね
WWWブラウザだけではいわゆるハイパーテキストのブラウザのレベルを超えてはいないわ…でも，それをおぎなうために「必要な機能ごとに必要なプラグインを」
…の考えかたで，既存のほとんどあらゆるメディアをバーチャル化していってるってことはスゴイことだと思うわね

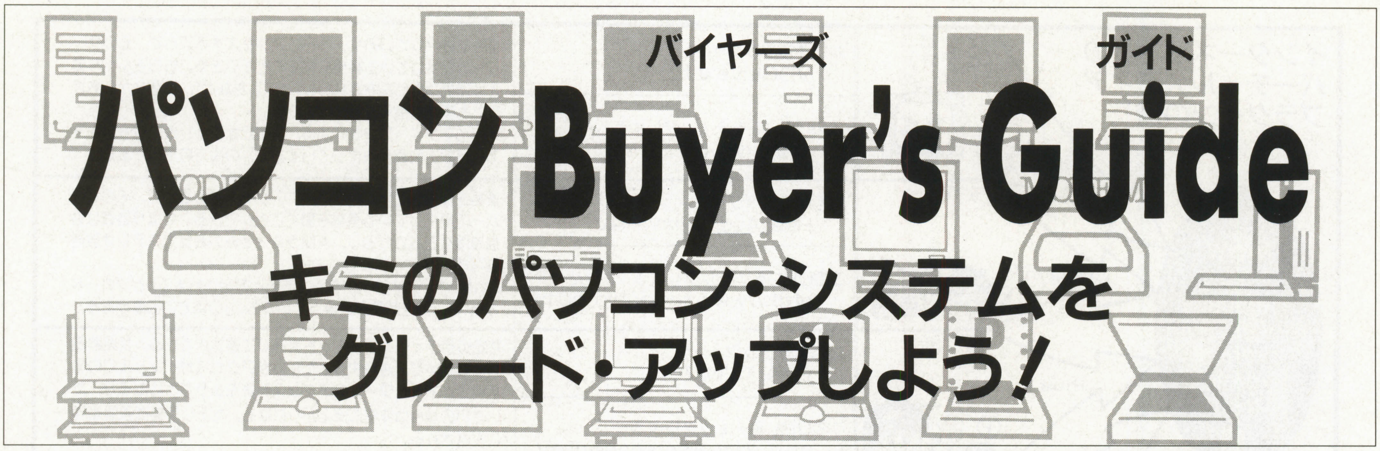
インターネット上のバーチャルメディアプラグインの例



メディア	対応するプラグイン	このURLをチェックしよう	説明
テレビ（ビデオ）	VDOLive など	http://www.vdo.net/	番組を提供しているサーバーにアクセスすることで，そのサーバーの提供している番組を見ることができる。もちろん（？）動きは通信速度に左右されるし（コマ落ちなど），残念ながらお世辞にも画質は良くない。 オンデマンド（アクセスすると番組が始まる）とブロードキャスト（放送時間が決まっているもの）の両方の形態がある。
ラジオ	Real Audio Player など	http://www.realaudio. com/	番組を提供しているサーバーにアクセスすることで，そのサーバーの提供している番組を聞くことができる。やはり音質は通信速度に左右されるし，AMラジオ並みの音質でステレオ放送も可能。 これも，オンデマンド（アクセスすると番組が始まる）とブロードキャスト（放送時間が決まっているもの）の両方の形態がある。
電話	Cool Talk など	http://www.netscape.com/	特定の相手とインターネットを通じて通話ができる。長距離電話とちがって，通話するおたがいがアクセスポイントまでの電話料金とネットワークのアクセス料金を払うことになるが，たいていの場合は非常に安上がりになる。ただし音質は通信速度に左右される。
文字放送	Internet TELETEXT など	http://www.impress.co.jp/	インターネット経由で文字情報をもらってきて表示する。まさしく文字放送そのもの。ただし今のところ番組も少なく，インタラクティブ性に欠ける。スクリーンセーバー型のものもあり，街頭放送さながらに使うこともできる。

※実際にはこれらを単独で使うのではなく，SplashWave や StreamWorksなど，他のプラグインもおりまぜて効果的

Asisted by Eri. special thanks to Mai.



パソコン Buyer's Guide
（バイヤーズ ガイド）

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-330(6571-J4F)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
ThinkPad2432-FBW	69,800円	有	有	有	有	3	486DX2(50)4/540/7.8"DSTN	OTTO
PS/V2410	40,800円	有	有	無	有	3	RAM8MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
5551	39,800円	無	無	無	無	3	5"MO	OTTO
PS/V Master(2411-NWC)	39,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)8/340	OTTO
PS55ノートN27SX	32,800円	無	有	無	有	3	カラーノート	ユニオンコンピューターネットワーク
5530-T03	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
5530-U01	19,800円	無	有	無	有	3	386SX(20)2/FD	OTTO
5530-UA1	19,800円	無	有	無	有	3	386SLC(20)2/FD	OTTO
5541-T04	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerBook5300Ce/117(M3828J)	279,800円	有	有	無	無	3	32/1.1G	OTTO
PowerBook5300C/100(M4488J)	239,800円	無	有	無	有	3	PC603e(100)16/750/Ir/10.4"TFT	OTTO
PowerBook520C	198,000円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PowerMacintosh7200/120	178,000円	有	有	有	有	3	PC601(120)4×CD サウンドKTALK7.5	OTTO
PowerBook5300Cs/100(M3824J)	169,800円	有	有	有	有	3	16/750	OTTO
PowerMacintosh 8100/100AV	168,000円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ仙台店
PowerMacintosh 8100/80AV	154,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ仙台店
Performa 5320	138,000円	有	無	有	有	3	程度は良	OAシステムプラザ仙台店
PowerMacintosh7200/90	129,800円	有	有	無	有	3	Power PC601(90)16/500,4×CD,PCI×3	OTTO
Quadra950	129,800円	有	有	無	有	3	MC68040(33)	OTTO
PowerBook Duo 280C	109,800円	有	有	有	有	3	メモリー12MB, HDD 320MB, モデム	OTTO
Performa 5210	108,000円	有	無	有	有	3	程度は良	OAシステムプラザ仙台店
PowerBook Duo 270C	99,800円	無	有	無	有	3	68030(33)12/240/8.4"TFT	OTTO
Quadra900	99,800円	無	有	無	有	3	68040(25)	OTTO
PowerBook Duo250	95,000円	有	無	有	有	3	SCSIドック付	アイザワ時計店
PowerMacintosh6100/60AV	89,800円	有	有	無	有	3	PC601(60)8/250/CD	OTTO
PowerMacintosh6100/66	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Quadra800(M1206)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo 280(M2798J/A)	88,800円	有	有	有	有	3	68LCD40(33)12/240	OTTO
PowerBook 165C	85,000円	有	無	有	有	3	テンキー付	アイザワ時計店
Centris650	79,800円	無	有	無	有	3	MC687040(25)8 24/230	OTTO
PowerBook 190	79,800円	有	有	有	有	2	最終品	OAシステムプラザ仙台店
Quadra700	79,800円	無	有	無	有	3	メモリー4MB, HDD 400MB	OTTO
CENTRIS650	69,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Centris660AV	64,800円	無	有	無	有	3	68040(25)/8MB(68MB)/230MB/2×CD	OTTO
PowerBook160	64,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Macintosh LC630(M3076)	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo 230	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook150	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Quadra 610	59,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ仙台店
Quadra650	59,800円	無	有	無	有	3	68040(33)	OTTO
Macintosh LC475	49,800円	無	有	無	有	3	68LCD040(25)8/160	OTTO
Macintosh LC630	49,800円	無	有	無	有	3	68LCD040(33)8/250	OTTO
PowerBook170	49,800円	有	有	有	有	3	68030(25)8/40	OTTO
PowerBook170(4/40)	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
MacintoshIIfx	39,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ仙台店
PowerBook 140(4/80)	39,800円	無	有	無	有	3	68030(16)RAM4MB/HDD 80MB	OTTO
PowerBook100(6/20)	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
MacintoshIIFX	32,800円	有	有	無	有	3	マウス・キーボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
LC475	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Macintosh LCIII	29,800円	無	有	無	有	3	68030(32)4/80	OTTO
MacintoshIIci	29,800円	無	有	無	有	3	68030(25)5/80	OTTO
MacintoshIIclassic	29,800円	有	有	無	有	3	マウス・キーボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
ClassicII	19,800円	無	有	無	有	3	68030(16)4/FD	OTTO
Macintosh LCII	17,800円	無	有	無	有	3	68030(16)4/40	OTTO
MacintoshIIcx	12,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
MacintoshIIsi	9,980円	無	有	無	有	3	68030(20)4/FD	OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Na15/X14	323,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	320,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7D3	320,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/AA	306,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/AB	306,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	295,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/w30	285,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	270,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NA12/S10F	266,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/S10F	258,000円	有	有	有	有	2		グッドウィル7号店
PC-9821Nr13/D10A	256,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10B	256,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7C3	256,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7D3	256,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N30	255,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/F	253,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7C3	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7D3	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/H10	238,000円	有	有	有	有	2		グッドウィル7号店
PC-9821Nb10/S10F	230,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu16/H	228,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Ra18/N20	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	220,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S5C3	218,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S5D3	218,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na13/C10	209,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1G/4×CD/10.4"TFT(640)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Na12/H10	199,800円	有	有	有	有	3		グッドウィル7号店
PC-9821Ne12/H10	198,000円	有	有	無	有	3	P(120)16/1G/4×CD/10.4"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Nr13/D10A	198,000円	有	有	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821Xa16/W30	195,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	189,800円	無	有	無	有	3	P(100)16/810/4×CD/10.4"(800)TFT/288モデム	OTTO
PC-9821Nr12/D10	188,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5C3	180,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5D3	180,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	179,800円	有	有	有	有	3	P(90)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)OCM/FM	OTTO
PC-9821V13/M7C2	170,000円	有	有	有	有	2	CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cr13/T	169,800円	有	有	有	有	2		グッドウィル7号店
PC-9821Cx3/S7MB	169,800円	有	有	有	有	3	P(100)16M/1.2G/3.5"×1/4×CD.17"(1024)TV	OTTO
PC-9821Cu10/DA	168,000円	有	有	有	有	2		ワンダーボックス
PC-9821Xa16/W16	168,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/W16	167,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/8A	160,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx3/S5TA	159,800円	有	有	有	有	3	P(100)16M/850/4×CD/モデム/キャプチャ/15"CRT	OTTO
PC-9821Na7/H7	149,800円	無	有	無	有	3	P(75)8/720/2×CD/10.4"TFT(800)FM/PCM	OTTO
PC-9821V12/S7RB	149,800円	有	有	有	有	2	最終品	OAシステムプラザ仙台店
PC-9821La10/5B	148,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	141,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/K16	133,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CX2/S17T	130,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne120/W	129,800円	無	有	無	有	3	486SX(33)3.6/120/3.5"×1/9.5"TFT	OTTO
PC-9821Np/340W	129,800円	無	有	有	有	3	DX4(75)7.6/340/9.5TFT/サウンド	OTTO
PC-9821Cx3/S7mモデルA	129,000円	有	有	有	有	4	17"モニターセット	コムネット
PC-9821Ne(HDD 420MB)	115,000円	無	無	無	無	3	DX4-75MHzカード付	アイザワ時計店
PC-9821Ne2/340W	109,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/340/3.5"×1/10.1"TFT	OTTO
PC-9821Lt2/7A	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne	99,800円	有	無	有	有	3	HDD120MB, メモリ10MB付	OAシステムプラザ仙台店
PC-9821Xe10/4Z	99,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821La7/D5	98,000円	有	有	有	有	4		コムネット
PC-9821Xa7/C4	98,000円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-9821Ne	96,800円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	96,800円	有	有	有	有	3	RAM 12MB, HDD 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NL	84,800円	無	有	無	有	3	V30HL(16)640k/FD/外付け3.5"×1/8階調	OTTO
PC-9821CS2/S3	79,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NA120/C	75,800円	有	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP2(HDD 420MB)	75,000円	有	無	有	無	3		アイザワ時計店
PC-9801NC	71,800円	有	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 260MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	69,800円	有	無	有	有	3	メモリー5.6MB, HDD 540MB, CD-ROMドライブ内蔵	ワンダーボックス
PC-9801NA/C	69,800円	無	有	無	有	3	486SX(20)3.6/FD/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9801NS/A120	69,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)/3.6/120	OTTO
PC-9821Ce2/S2D	69,800円	有	有	有	有	5	新古品	コムネット
PC-9821Xe10/C4	69,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)6/420/4×CD/Win3.1	OTTO
PC-9821Ap2/U2	68,800円	有	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 240MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801Na40/C	67,800円	有	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	67,800円	無	有	無	有	3	486SX(33)3.6/FD/8.9"8階調/TypeII×1	OTTO
PC-9801NC	64,800円	無	有	無	有	3	386SX(20)3.6/FD/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9821Xf/U1	64,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xs/C8W	64,800円	有	有	有	有	3	DX2(66)5.6/530/4×CD/PCM/W3.1	OTTO
PC-9801NS/R40	62,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/40M/3.3"×1/8階調	OTTO
PC-9801BA3/U2	59,800円	無	有	無	有	3	486DX2(66)3.6/3.5"×2/640(16)	OTTO
PC-9801NS/R	59,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×1/8階調	OTTO
PC-9821Bp/U8W	59,800円	有	有	無	有	3	486DX2(66)5.6/340/3.5"FD	OTTO
PC-9821Ce2/S2	59,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	59,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/210/PCM, FMW3.1	OTTO
PC-9821Cb2	58,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
PC-9801BX3/U2	56,800円	有	有	有	有	3	RAM 6MB, HDD 540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T40	54,800円	無	有	無	無	3	386SL(20)1.6/40/3.5"×1/8階調640	OTTO
PC-9801NS/E40	49,800円	無	有	無	有	3	386SX(16)1.6/40/3.5"×1/8階調640	OTTO
PC-9801NS/T	49,800円	無	有	無	有	3	386SL(20)1.6/FD/3.5"×1/8階調640	OTTO
PC-9821Be/U7W	49,800円	有	有	有	有	5	新古品	コムネット
PC-9821S2	49,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Ae/U2	47,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/E	44,800円	無	有	無	有	3	386SX(16)1.6/FD/3.5"×1/8階調	OTTO
PC-9821AP/U2	44,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801FA/U2+HDD	43,800円	無	無	無	有	3	HDD 170MB(SCSI)	イシオス
PC-9801NS/T80	42,800円	無	無	無	有	3	HDD 80M PACK	イシオス
PC-9801TF71+4M	42,800円	無	無	無	有	3	TFTカラーラップトップ, HDD 100MB, 4MBRAM増設	イシオス
OP-98X10H	39,800円	有	有	無	有	3	4/100	OTTO
PC-9801FA/U7	39,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SCSI)	イシオス
PC-9801NS/L	39,800円	無	有	無	有	3	386SX(20)1.6/FD/3.5"×1/8.9"8階調640	OTTO
PC-9801NS-130	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801TF71	39,800円	無	無	無	有	3	TFTカラーラップトップ, HDD 100MB	イシオス
PC-9821AS/U2	39,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801FA2+HDD	36,800円	無	無	無	有	3	HDD 170MB(SCSI)	イシオス

PC-9801DA/U2	36,000円	有	無			3		ワンダーボックス
PC-9801NS/E40	35,800円	無	無	無	有	3	HDD 40M PACK	イシオス
PC-9801BA/M2	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA/U5	34,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/40/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801FS7	34,800円	有	有	無	有	3	386SX(20)1.6/100/5"×2/FM	OTTO
PC-9801NS	34,800円	有	有	有	有	3	386SX(12)640k/FD/3.5"×1/モノクロ640	OTTO
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801TF5	34,800円	有	有	無	有	3	TFTカラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U7	33,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SCSI)	イシオス
PC-9801FA/U5	33,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イシオス
PC-9801FA/U2	32,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801FA7	32,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SCSI)	イシオス
PC-9801BX/U2	29,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DA7	29,800円	無	有	無	有	3	386(20)1.6/100/5"×2/FM	OTTO
PC-9801DS/U7	29,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SASI)	イシオス
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801FA2	29,800円	無	無	無	無	3	他1台	遊基パソコン館
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	有	3	ノート型	イシオス
PC-H98S/8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA2+4M	28,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増	イシオス
PC-9801DA/U5	27,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イシオス
PC-9801FA2	27,800円	有	有	有	有	3	486SX(16)1.6/FD/5"×2/FM	OTTO
PC-9801FX/U2	27,800円	無	有	無	有	3	386SX(12)1.6/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801NS/T	27,800円	有	無	無	有	3	バッテリーは不良	OAシステムプラザ仙台店
PC-9801FA5	26,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イシオス
PC-H98S-U8	26,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DA/U2改	25,800円	無	無	無	有	3	Cx486DLC	イシオス
PC-H98 U80-100	24,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/100/3.5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-H98S/8model-100セット	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/U8-100	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA/U2	23,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DA7	23,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SCSI)	イシオス
PC-9801DS/U5	23,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801ES5	22,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801FA2	22,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-H98 SU8-040	21,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/40/3.5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-9801DA2	19,800円	有	有	有	有	3	386(20)1.6/FD/5"×2/FM	OTTO
PC-9801DA2+4M	19,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増	イシオス
PC-9801DA5	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DS/U2	19,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DS7	19,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB(SASI)	イシオス
PC-9801FS2	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801N	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NV	19,800円	無	有	無	有	3	V30HLI(16)640k/FD/モノクロ640	OTTO
PC-H98 SU8-002	19,800円	無	有	無	有	3	486SX(20)1.6/FD/3.5"×2	OTTO
PC-H98 U8-002	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-H98 U80-002	19,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-H98S-8	19,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801CV21	17,800円	無	無	無	有	3	CRT一体型	イシオス
PC-9801DA5	17,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イシオス
PC-9801DX/U2	17,800円	無	有	有	無	3	286(12)640k/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801DX/U2+2M	17,800円	無	無	無	有	3	RAM 2MB増	イシオス
PC-9801DX/U5	17,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801DX5	17,800円	無	有	無	有	3	286(12)640k/40/5"×2/FM	OTTO
PC-9801ES2	17,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801RA51	16,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801RL5	16,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801DA2改	15,800円	無	無	無	有	3	Cx486DLC	イシオス
PC-9801FX5	15,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801FX2	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801RA21改	14,800円	無	無	無	有	3	Cx486DLC	イシオス
PC-9801RA5	14,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-H98S/U8-002	14,800円	無	無	無	無	3	他1台	遊基パソコン館
PC-H98U60-100	14,800円	無	有	有	有	3		OTTO
PC-9801DA2	13,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DS5	13,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801DX/U2	13,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801RX51	13,800円	無	有	無	無	3	286(12/10MHz)/V30(8MHz)640/40/5"×2	OTTO
PC-9801CV21/40	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA5	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801RL2	12,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC8801FH+KD862	12,800円	有	有	有	有	3	色(ブラック)の88セット	イシオス
PC-9801DX5	12,000円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801EX2	11,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801FX2	11,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801RX5	11,500円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イシオス
PC-9801RA2	10,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DX2	9,980円	無	有	無	有	3	286(12)640k/FD/5"×2/FM	OTTO
PC-9801RX2	9,980円	無	有	無	有	3	286(12/10MHz)/V30(8MHz)640/FD/5"×2	OTTO
PC-9801RX21	9,980円	無	有	無	有	3	286(14/12MHz)/V30(8MHz)640k/FD/5"×2	OTTO
PC-9801UX21	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-H98 70-002	9,980円	無	有	無	有	3	386(33)1.6/FD/5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	無	3	他1台	遊基パソコン館
PC-9801RA51	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UX21	9,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801VX41	9,500円	無	無	無	有	3	HDD 20MB(SASI)	イシオス
PC-8801MA2	8,800円	有	有	有	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA21	8,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DX2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-98RL model5	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX2	7,500円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801UV11	7,500円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801DX2	6,800円	無	無	無	無	3	他4台	遊基パソコン館
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801RX21	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801VM2	4,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-9801VM2	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486NAVX1JW	84,800円	無	有	無	有	3	486DX(50)5.6/340	OTTO
PC-486FR3	49,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-486NAS2	47,800円	有	有	有	有	3	486SX(25)メモリー1.6MB,3.5"×2,モノクロ階調	OTTO
PC-486HX2	39,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-386BLST	29,800円	有	有	無	有	3	386SX(16)メモリー640k,3.5"×2,階調液晶	OTTO
PC-486GR3	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-386GE	24,800円	無	無	無	有	3	5"×2,メモリ1.6MB	ワンダーボックス
PC-386NAST	19,800円	無	有	無	有	3	386SX(16)640k/3.5×1	OTTO
PC-386P2	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-386VR-STD	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-286USST	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-286UXST	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-286VF	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-386M	9,980円	無	有	無	有	3	386SX(10)640k/3.5"×2FD	OTTO
PC-286U	5,800円	無	無	無	有	3		イシオス
PC-286VE-STD	5,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VF/STD	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

コンパック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CONTURA410CXM350	79,800円	有	有	有	有	3	DX2(50)4/350/9.5TFT	OTTO
DESK PRO 590(16/720)	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESK PROXE560 M525W	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DP575/4M420W-QV	49,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/420	OTTO
プレサリオ CDS520	47,800円	有	有	無	有	3	RAM 8MB,HDD 420MB/CD	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO 50M-M340	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO XL466M535W/CDS	39,800円	有	有	無	有	3	486DX(66)8/535/Win3.1	OTTO
DESKPRO XL566M535W/CDS	39,800円	有	有	無	有	3	P(66)16/535/Win3.1	OTTO
Prolinea4100/4	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Prolinea4100/4M420W	39,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8/420 Win3.1	OTTO
Prolinea MT4/66-M340	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Prolinea466P M525W	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 4/66i-M240	27,800円	有	有	無	有	3		OTTO
4/66-M340(W)	24,800円	無	有	無	有	3	DX2(33)4/340	OTTO
Prolinea 4/50-M240	24,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4/66-M120W	24,800円	有	有	無	有	3		OTTO
D.S386/25e	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MN-7350	459,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-7150	339,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-7030	319,800円	有	有	有	有	3		グッドウィル7号店
MN-5000D	298,000円	有	有	有	有	3	デモ機処分	アイザワ時計店
X68000 SUPER/HD	56,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 EXEPERT/HD	49,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-603C-BK	40,000円	有	有	有	有	2	開梱・新品	アイザワ時計店
CZ613D	39,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 EXEPERTII	39,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-653C-BK	38,000円	有	有	有	有	2	開梱・新品	アイザワ時計店
CZ-600C	19,800円	無	無	有	有	3	グレー	アイザワ時計店
CZ-830C-BK	18,000円	有	有	有	有	2	開梱・新品	アイザワ時計店

DEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FR-P61WB-AJ	89,800円	無	有	無	有	3	486SX(33)8/240 9.5IN	OTTO
XM590	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FR-746JA-WF	29,800円	有	有	無	有	3	486DX2(66)8/340 Win3.1	OTTO

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Dyna Book GT-S575 051CT/W	130,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
Libleto20 PA1225JA	78,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMV5DCE1	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV5DS3(DeskPowerS)	148,000円	無	有	無	有	3	P100/8/850/144M15CRT/WE	OTTO
FMV475NL/S	112,000円	有	有	有	有	3	メモリー24MB,HDD340 MB,カラーノート	ワンダーボックス
TOWNSII ME20	49,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV4100D4L	47,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8/850/Win3.1	OTTO
TOWNS CX40	25,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMR-70HX1	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMTW2 UG20(2/80)	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMTOWNS-20F	14,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
TOWNS S2	8,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMR50LT	4,800円	無	無	無	無	3		イシオス

モデム

AIWA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-EF2880	14,800円	有	有	有	有	3	保証2ヵ月,Mac専用	遊基パソコン館
PV-P24	2,800円	有	有	無	有	3		ワンダーボックス

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-120	17,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
COMSTAR2424AT/5	2,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
COMSTAR1212AT	1,000円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-CM202	1,000円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ポケットタイプ2400	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

オムロン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2400BPSモデム	4,800円	無	無	無	無	3		イシオス
1200BPSモデム	3,000円	無	無	無	無	3		イシオス
MD24FB5V	2,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
外付HDD 40MB	6,800円	無	無	無	有	3	SASI 40MB,I/F付	イシオス

アルプス電気

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD-2000J	35,000円	有	無	有	有	3		益田パソコンランド

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FA用内蔵HDD 170MB	16,800円	無	無	無	有	3	SCSI 170MB,I/F付	イシオス
DA用内蔵HDD 100MB	12,800円	無	無	無	有	3	SASI 100MB	イシオス
FA用内蔵HDD 100MB	12,800円	無	無	無	有	3	SCSI 100MB,I/F付	イシオス
PC-9801-B37	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821C2-E01	9,800円	有	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA用内蔵HDD 40MB	7,800円	無	無	無	有	3	SCSI 40MB,I/F付	イシオス
PC-9821A-E05	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
DA,DX,RA,RX用内蔵40MB	5,800円	無	無	無	有	3	SASI 40MB	イシオス

TEAC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HD-130	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
外付HDD 340MB	19,800円	無	無	無	有	3	SCSI 340MB,I/F付	イシオス
外付HDD 100MB	12,800円	無	無	無	有	3	SCSI 100MB,I/F付	イシオス

Logitec

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-BH270	25,000円	無	無	無	無	3	SCSIボード付,HDD 270MB	ワンダーボックス
LHD-S100K	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

アルファデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-F51S	9,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

ELECOM

FDD3.5S	8,800円	無	無	無	有	3	3.5"×1, ケーブル付	ワンダーボックス
3.5"FDD1ドライブ(3モード)	11,800円	無	無	無	有	3		イシオス
3.5"FDD2ドライブ	11,800円	無	無	無	有	3		イシオス
5"FDD2ドライブ	9,800円	無	無	無	有	3		イシオス
3.5"FDD1ドライブ	7,800円	無	無	無	有	3		イシオス
5"FDD1ドライブ	6,800円	無	無	無	有	3		イシオス

CD-ROM

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDP-TX10/PC/DE	32,800円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
CDP-TX6/PC/DE	26,800円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
CDBOX-L	19,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
CDP-TX6	18,800円	有	有	有	有	3	NEC, ノート, DOS/Vマシン	ワンダーボックス
CDG-TX67	15,800円	有		有	有	3	NEC, EPSON, DOS/V対応	ワンダーボックス

ICM

CD-660S-JRX	19,800円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

メルコ

CDS-S10	18,800円	有	有	有	有	3	10倍速CD-ROMドライブ	ワンダーボックス

デジタルカメラ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCML-288	15,800円	有	有	有	有	2	新品同様	遊基パソコン館

Apple

QuickTake150	35,000円	有	有	有	有	3	マック用デジタルカメラ	ワンダーボックス

カシオ

QV-100	35,800円	有	有	有	有	3	Mac用接続キット付	グッドウィル7号店

CONNECTIX

QUICK CAM	5,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

リコー

DV-1セット	78,000円	有	有	有	有	1	セット価格24万を	ユニオンコンピューターネットワーク

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KM173	45,000円	有	有	無	有	3	17"マルチシンク	コムネット
PC-TV472	35,800円	無	無	無	有	3	21"ディスプレイ, 15k, 24k, 31k, TVチューナ付	イシオス
PC-TM151	32,800円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	29,800円	有	有	有	有	3	15"マルチシンク	コムネット
PC-TV352	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1511	15,800円	無	無	無	無	3	他4台	遊基パソコン館
PC-KD1521	14,800円	無	無	無	有	3	15"モニター	ワンダーボックス
PC-KD881	13,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881(画面ヤケ有り)	10,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	10,800円	無	無	無	無	3	他2台	遊基パソコン館
N5924	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	9,800円	無	無	無	無	3	少々焼き付きあり	ワンダーボックス
PC-KD1511	9,500円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.28	イシオス
PC-KD881	9,500円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.28	イシオス
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.31	イシオス
PC-KD853N	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	7,800円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.31	イシオス
PC-KD853n	6,300円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.31	イシオス
PC-KD854n	5,800円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.39	イシオス
PC-KD853	5,300円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.31	イシオス
PC-KD854	5,300円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.39	イシオス

EPSON

CR-4000	14,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
CR-4000	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

三洋電機

CMT-A14H2	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CMT-B14U2S	11,800円	無	無	無	有	3	14"モニター	ワンダーボックス

サンワサプライ

KB-D1521	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

東芝

J33CD001	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

富士通

FMV-5DSP251	149,800円					3	使用1ヵ月	ソフトプラザ遊基

三菱電機

RD1498	14,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
XC-1498CII	5,800円	無	無	無	有	3	ドットピッチ0.28	イシオス

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マルチライター1000LW	29,800円	有	有	無	有	2	極上	ソフトプラザ遊基
PC-PR201/65A	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-PR201J	19,800円	無	無	無	有	3	シートフィーダ付	イシオス
PC-PR201/63A	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1522	15,800円	無	無	無	有	3	24k, 31k, 2モード	イシオス
PC-PR201/60A	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-PR201F	12,800円	無	無	無	有	3	136ケタ, シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR201V2	12,800円	無	無	無	有	3	シートフィーダ付	イシオス
PC-PR201X	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR201J	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

HG-4000	29,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ
MJ-1050	29,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館 竹林店
MJ-800C	21,800円	有	無	無	有	3		グッドウィル7号店
VP-1350	12,800円	無	無	無	有	3		イシオス
VP-1000	9,800円	無	無	無	有	3	シートフィーダ付	イシオス
VP-135K	9,800円	無	無	無	有	3		イシオス

キヤノン

BJC-455J	48,000円	有	有	有	有	1	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-455J	44,800円	有	有	有	有	3	A3対応, バブルジェットプリンター	ワンダーボックス
BJ-130J	15,800円	有	無	無	有	3	136桁バブルジェット	コムネット
BJC-210V	12,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
BJ-15V Pro	9,800円	有	無	無	無	3	インクジェット	コムネット
HF-1	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
BJ-10V castam	8,900円	有	無	無	有	3	インクジェット	コムネット
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Star

JR-200CL	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
JR-200CL	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
SF-15DMP	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

日本ヒューレット・パッカード

LaserJet 4LJプロ	50,000円	有	無	有	有	3	程度極上	アイザワ時計店
Disk Writer 540	19,800円	有	無	有	有	3	MAC対応	ワンダーボックス

brother

M-1924P	21,800円	有	無	有	有	3	ブラザー, 136ケタドットプリンター	ワンダーボックス

スキャナ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-9000WIN	59,800円	有	無	無	有	3		グッドウィル7号店

キヤノン

IX-4025	38,000円	有	有	有	有	3	カラーイメージスキャナー	ワンダーボックス

MICROTEK

Scan Maker2SP	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FA34-4M	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-PC34F-8M	14,000円	無	無	無	有	3	汎用RAM8MB	イシオス
98HSE-4M	13,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	13,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-3M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NA34-2/8M	10,000円	無	無	無	無	3	PC-9801NA対応	ワンダーボックス
FS34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		ビットマップ
NP34-8M	8,000円	無	無	無	無	3		ビットマップ
NP34-8M	6,800円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NE34-8M	5,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
NE34A-8M	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-EX34-2M	5,800円	無	無	無	無	3	汎用RAM2MB(子亀)	イシオス
PK-A486DW	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Ld34-4M	4,800円	無	無	無	無	3		ビットマップ
NP34-4M	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PK-NSR75	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Intel

JBOXDX40DPR75	5,800円	有	有	有	有	2	新品同様	遊基パソコン館
JBOXDX20DP66	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
487SX	2,800円	無	無	無	無	3	FA, H98用コプロ	イシオス
JBOXODP486DX2(50MHz)	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3	DA, RA21用コプロ	イシオス
387SX-16	1,500円	無	無	無	無	3	RA2用コプロ	イシオス

NEC

PC-9821N-B02	11,000円	有	無	有		3	8MB, 98ノート用	ワンダーボックス
DX用2MB	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RL-01	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821NA9-B01R	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821Xa7-B01	6,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
Ld, Lt, NL/A用4MB	3,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

メルコ

A-MATE用8MB	16,800円	無	無	無	無	3		イシオス
EDA-6000	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA用8MB	16,800円	無	無	無	無	3		イシオス
EDS-4000	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HAS-33T	8,900円	有	有	有	有	3	AS33M→100M	コムネット
EMJ-4000	8,500円	無	無	無	有	3	汎用RAM4MB	イシオス
EMJ-4000L	8,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
A-MATE用4MB	7,800円	無	無	無	無	3		イシオス
FA用4MB	7,800円	無	無	無	無	3		イシオス
H98用4MB	7,800円	無	無	無	無	3		イシオス
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RA21用4MB	7,800円	無	無	無	無	3		イシオス
HNS-33T	6,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
HSP-16DR	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NS/T用RAM 2MB	4,800円	無	無	無	無	3		イシオス
RCS-2000	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EMJ-2000	4,500円	無	無	無	有	3	汎用RAM2MB	イシオス
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-86	14,800円	有	有	有	有	3	86音源	イシオス
PC-9821A-E01	12,800円	無	無	無	有	3	AP, AS, Ae, 98MATE用, ウインドウアクセラレータ	ワンダーボックス
PC-9872R	1,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ELECOM

SS-100L	6,500円	無	無	無	無	3	ノート用FM音源	イシオス
SS-10	5,800円	無	無	無	無	3	FM音源	イシオス

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
- ■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
- ■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
- ■ソフトプラザ遊基：〒321 栃木県宇都宮市峰町279-1カーサ峰町ビル ☎0286-39-4755
- ■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎0286-43-6686
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
- ■グッドウィル7号店：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-33-16 ☎052-251-5677
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 ☎0593-53-7503
- ■イオシス：〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707 ☎06-443-9227
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■益田パソコンランド：〒698 島根県益田市駅前町29-5 ☎0856-22-0396
- ■OAシステムプラザ仙台店：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00ーPM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

BM プログラマー＆クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2〜3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

プレイステーションのソフトが作れる

「ネットやろうぜ」楽しみかたのいろいろ

3Dソフト「LightWave（ライトウェーブ）」でPlayStationのモデリング・データ作成

「ネットやろうぜ」スタータキットDTL-3000　価格：120,000円　丹治 佐一

SONYの実験プロジェクト“ネットやろうぜ”の会員（ハード・ソフト代120,000円税別）になると，3D（3次元：立体）モデリング・ソフト「LightWave（ライトウェーブ）」がもれなくプレゼントされるというキャンペーンが実施されています（DOS/V版）。

このLightWave（NEWTEK社）は，プロのCGアーティストの間で絶賛され，活用されているほど，優れているソフトです。これが，会員にプレゼントされるのですから，“ネットやろうぜ”に興味のある人は今がチャンスです。

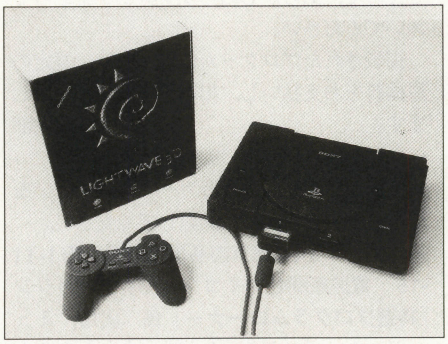
「ネットやろうぜ」は，PlayStation（プレイステーション）のソフトウエア開発が行なえる「スタータキット（DTL-3000）」が提供されます（会員にはインターネット上での開発を支援し，情報を交換するホームページである専用のサーバシステムへの接続が可能になります）。この「スタータキット」とLightWaveを使うことで手軽に3D（立体）モデリングを作り動かすことができます。ゲーム・アーティストやCGアーティストを目指すキミには，嬉しい話です。

さて，今月号はいよいよLightWaveで作成した3DモデルをPlayStationで動かしてみます。

グラフィック・データは変換して利用

PlayStationで利用できるグラフィック・データは，平面の「2次元（2D）グラフィック」と立体の「3次元（3D）グラフィック」の二つがあります（ネットやろうぜでは動画映像の「ムービー」は扱えません）。

これらのデータはPlayStation専用のデータ形式であるため，例えばパソコンで作ったデータをPlayStationで利用することはできません。



3Dモデリングソフト“LightWave（ライトウェーブ）”が“ネットやろうぜ”に添付

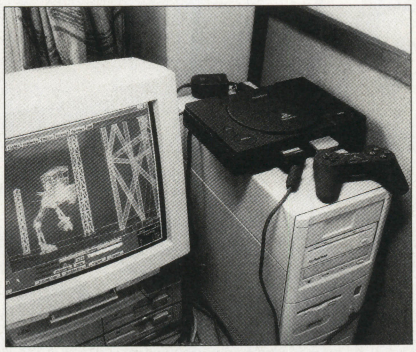
そこで，「ネットやろうぜ」に添付されているコンバート（変換）ソフトを使ってパソコンで作成したデータをPlayStation用のデータ形式にします。

2次元データはTIMに変換

PlayStationで利用できる平面の2次元グラフィックス・データは，スプライト・パターンやテクスチャ・データとして利用するイメージ・データがあります。これらは，「TIM」と呼ばれ，総合グラフィックス・サービスで直接扱うことができます。

パソコンで作成した2次元グラフィックス・データをこの「TIM」形式にするためのコンバート・ソフトとして“timutil.exe”が用意されています。

Windowsのビットマップ形式（BMP），Macintosh PICT形式（PICT），



“ネットやろうぜ”ではDOS/VパソコンにPlayStationを接続してソフトを開発する

RGB形式（RGB）で作成された2次元グラフィックス・データがTIM形式に変換できます。

また，変換されたデータをPlayStation上で見ることができるTIMビューワ・ソフト“timv.bat”が用意されています。

3次元データはDXFデータを利用

PlayStationで利用する3次元モデリング・データは「TMD」と呼ばれ，同様に総合グラフィックス・サービスで直接扱うことができます。

添付されているコンバート・ソフトで利用できるデータは，市販されている3次元モデリング・ソフトのほとんどがサポートする標準的なデータ形式である「DXFデータ」が利用できます。

そのため，PlayStationで動作させたい3D（立体の形）モデルを，現在利用している3次元モデリング・ソフトを使って手軽に作ることができるわけです。今回実際に行なってみる“LightWave”でも，LightWaveの形式でデータを保存するのではなく，「DXFファイル」形式で保存して，それをPlayStationで利用できる「TMD」形式にコンバートします。

なお，DXFデータ形式は一度アーティスト向けの「RSD形式」に変換し，それを「TMD形式」に変換します。

“ネットやろうぜ”では変換するためのソフトとして，DXFファイルをRSDファイルに変換するための“dxf2rsd.exe（MS-DOS用）”と“dxf2rsdw.exe（Windows用）”の二つがあり，他にRSDファイルをTMDファイルに変換する“rsdlink.exe”，RSDファイルを逆に

DXFファイルにする“rsd2dxf.exe”，複数のRSDファイルを一つのRSDファイルに連結する“rsdcat.exe”，RSDモデルを変形したり移動させたりする“rsdform.exe”が用意されています。

さらに，作成したRSDデータをPlayStation上で直接確認できる“rsdv.bat”が用意されています。

「LightWave」でモデリング・データを作成

実際にPlayStationで立体モデルを動かしてみましょう。先にも説明したように，必ず作成したモデリング・データは，「DXFファイル」形式で保存しなければなりません。それを頭に入れて作りましょう。

LightWaveは，物の形（オブジェクト）を作るためのモデリング部分「LightWaveモデラー」と作成したモデル（オブジェクト）を並べて，アニメーション作成が行なえる「LightWaveレイアウト」の二つからなっています。

PlayStationでは，形のみが作れればよいので，「LightWaveモデラー」のみの利用となります。

まず，LightWaveモデラーを立ち上げます。画面には，方眼の入った画面が表示されています。これは設計図にある3面図と同じで，一つの形を上，正面，左から見たところをそれぞれのウィンドウで表現します。

作成の基本的な形は，Objects（オブジェクト）パネルの中にBox（四角の箱を描く），Ball（球形を描く），Disk（円柱を描く），Cone（三角錐を描く），Sketch（自由に描画）などがあります。

これをいろいろなツールを利用して変形させ目的の形を作ります。こうして作成した形を先に紹介したように「DXFファイル形式」で保存します(LightWaveで再び修整することを考えてLightWave形式でも保存）。

DXFファイルへの書き出しかたは，まず，“TOOLS”パネルを選択し，左側に表示される“Custom（カスタム)”ボタンを押し，その中にある「Translator3D－Export（トランスレータ3Dエキスポート)」を選択します。

出力形式を“DXF”に選択し，OKボタンを押します。すると，保存先を聞いてきますから，PlayStation上でのコンバートのことを考えてわかりやすいホルダ（階層）に保存しておきます（ファイル名の拡張子に“.dxf”と付ける)。

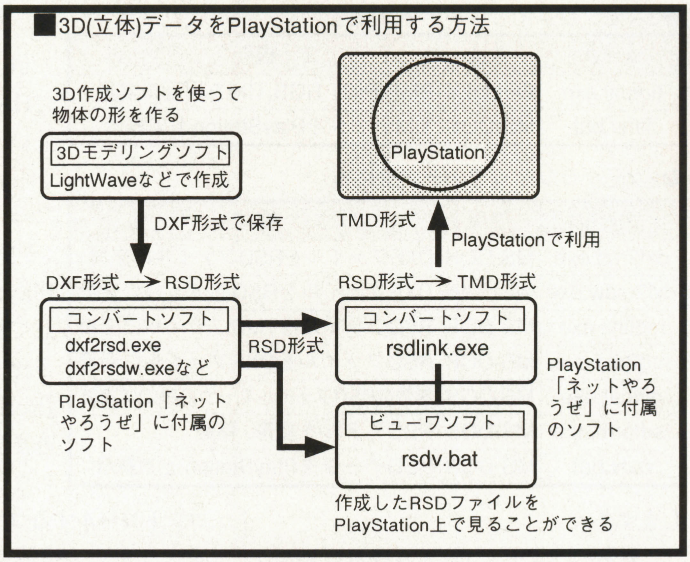
PlayStation用にデータコンバート

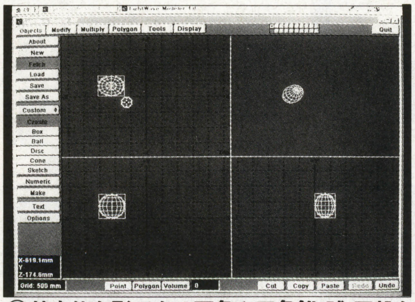
作成したDXFファイルをPlayStationで動かして確認するためにDOS/VパソコンとPlayStationとを接続しておきます。“ネットやろうぜ”起動ディスクで立ち上げると，PlayStation上にはパソコンとのやり取りを行なうためのコンソール画面“DTL-S3030コンソール”画面が立ち上がります。上部には通信スピードなどが表示されています。初期状態では，“9,600bps”というスピードに設定されています（115,200bpsまでスピード・アップが可能)。

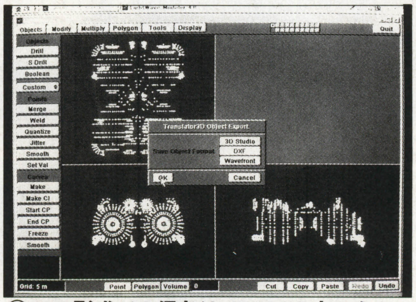
パソコンで作ったデータや動作させるためのソフトは，すべてパソコン上から専用の通信ソフト（siocons.exe）を使って，PlayStationに転送して実行するという形になります。

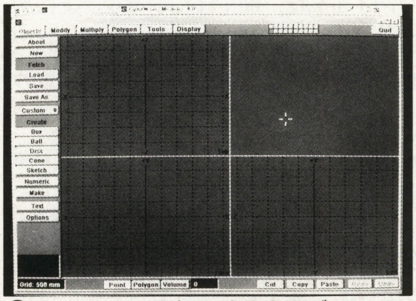
よければ，初期設定を行なうためのバッチ・ファイル“djsetup.bat”を実行

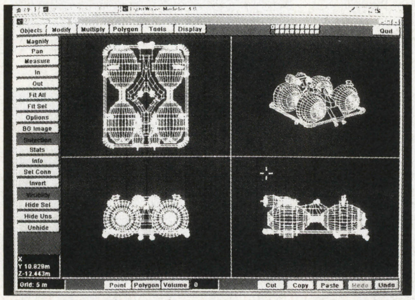
■3D(立体)データをPlayStationで利用する方法

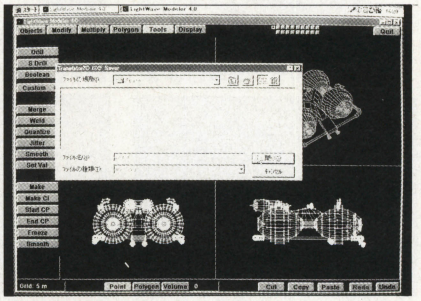



②基本的な形である四角や三角錐，球，円盤などを元にツールを使って変形させ物体を作る


④DXF形式での保存は，Toolsのカスタムメニューから“Trancelator3D Export”を選択


①LightWaveモデラーを立ち上げたところ。上側・正面・左側からの見た図を作成


③スペースシップの完成モデル。右上枠内をマウスで動かすと自由な方向から見られる


⑤保存するためのファイル・ネームを付ける。拡張子に.dxfを付ける。階層に注意

●2次元グラフィック・データ関連

ツール	環境	機能
timutil.exe	Windows	BMP,PICT,RGB,TIMを相互に変換
timv.bat	MS-DOS	TIMデータをPlayStation上で表示

●2次元グラフィック・データ関連

ツール	環境	機能
dxf2rsd.exe	MS-DOS	DXFファイルをRSDファイルに変換
dxf2rsdw.exe	Windows	DXFファイルをRSDファイルに変換
rsdlink.exe	MS-DOS	RSDファイルをTMDファイルに変換
rsd2dxf.exe	MS-DOS	RSDファイルをDXFファイルに変換
rsdcat.exe	MS-DOS	複数のRSDファイルを一つのRSDに連結
rsdform.exe	MS-DOS	RSDモデルを変形・移動
rsdv.bat	MS-DOS	RSDデータをPlayStation上で表示

します。

これらのバッチ・ファイルはネットやろうぜ開発ソフトの¥psxフォルダ内に入っていますから，まずそのディレクトリに入って実行させます。

Windows95では，スタートメニューのプログラムにある“MS-DOSプロンプト”を立ち上げます。そして，表示されるウィンドウ内で次のように打ち込みます。

cd ¥psx ［Return］

djsetup ［Return］(dj［Return］)

これで準備OK。通信状態をチェックするために，DOS/Vパソコンとplay Stationとの通信ソフトを実行してみます。

siocons ［Return］

でOKです。通信がうまくいけばDOS/Vパソコン上にプロンプトが“>>”と表示されます（うまくいかないときは，PlayStationをリセットして再度sioconsを実行させます。もしくは，［Return］キーを押してみます）。

ここでPlayStationをコントロールするコマンドが入力できます。うまく，接続できれば，［F10］，［F2］キーを押してsioconsを終了させます（MS-DOSプロンプトはそのままで終了しない）。

DXFファイルを RSDファイルに変換

通信がうまくできたら，早速コンバートさせてみましょう。

DXFファイルをRSDファイルにコンバートするための“dxf2rsdw.exe”を実行します（Windows版）。もし，MS-DOS上で利用するのであれば，“dxf2rsd.exe”を実行させます。

操作は，先のMS-DOSプロンプトのウィンドウ内でdxf2rsdw ［Return］と打ち込めばOKです。コンバート用のソフト“dxf2rsdw”が立ち上がります。

ファイルメニューの開くから，Light Waveで保存したDXFファイルを選択します。ここで全体の色やモデルの位置を入力します（元のままでも大丈夫）。そして，未定義カラー表示や自動サイズ調整にチェックして変換を実行します。

すると，変換した後のファイル名を聞いてきますから拡張子に“.rsd”を付けて保存させます（DXFファイルと同じフォルダがよいでしょう）。

変換後ファイルは，新たに*.rsd，*.ply，*.mat，*.grpの拡張子を持った四つのファイルができています。ship.dxfというファイルならば，ship.rsd，ship.ply，ship.mat，ship.grpというようにできあがります。

RSDファイルを PlayStationで表示

出来上がったファイルを“rsdlink.exe”で「TMD」形式に変換すれば，PlayStation上で利用できます。

今回は，作成したモデリング・データをPlayStation上で手軽に確認できるビューワ・ソフトで楽しんでみましょう。コントローラを利用して拡大や縮小，回転や移動などが自在に行なえるものです。自分で作ったモデルがPlayStation上で動作するのですから感動ものです。

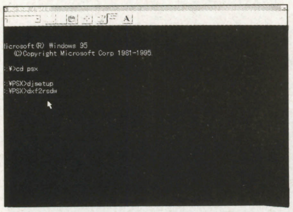
ビューワを実行させるためのバッチ・ファイルがありますから，それを実行させれば簡単です。バッチ・ファイルは，“rsdv.bat”です。次のように打ち込みMS-DOSプロンプトから実行させます。

rsdv ファイル名.rsd［Return］です。ファイル名は，例えばc:ドライブ上にあるplaystフォルダ内のspaceフォルダにある“ship.rsd”ファイルを指定するのであれば

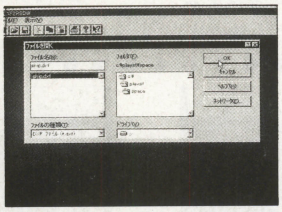
rsdv c:¥playst¥space¥ship.rsd ［Return］と打ち込みます。

これが面倒であるならば，あらかじめそのファイルが入っているディレクトリを指定しておくと便利です。

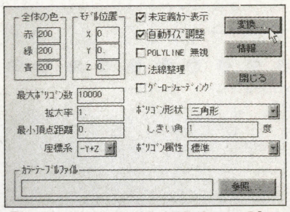
cd c:¥playst¥space ［Return］



①dxf2rsdw.exeでDXFファイルをRSDファイルにコンバート



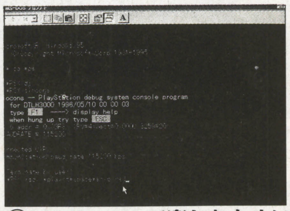
②ファイルを開くで先に保存したDXFファイルを選択する



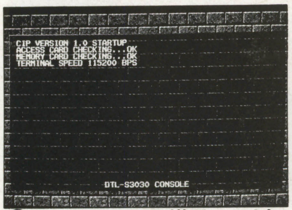
③ウィンドウ内の設定後，読み込んだDXFファイルを変換

④PlayStationに起動ディスクとアクセスカードを取付ける

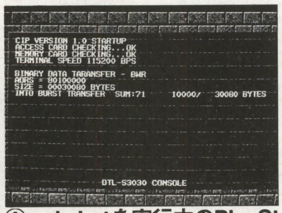
⑤パソコンとPlayStationを接続する通信アダプタを取付ける



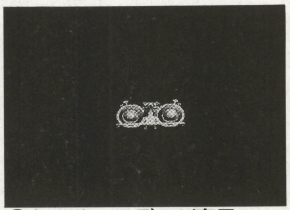
⑥PlayStationで楽しむためにrsdv.batを実行。



⑦PlayStationの様子。スピードが115200bpsになっている



⑧rsdv.batを実行中のPlayStation。転送内容が表示



⑨転送後，モデルが表示。コントローラで自在に動かせる

こうすれば，rsdv ship.rsd ［Return］のみで実行されます。

RSDファイルは自動的にTMD形式に変換後，PlayStation上に転送され，完了と同時にビューワ・ソフトが実行されます。つまりPlayStationに接続されている画面を見ていればよいのです。

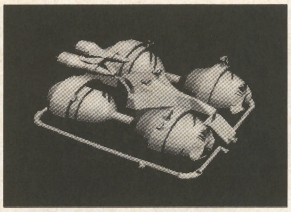
うまくいけば，自分で作ったモデルがPlayStation上に表示されるはずです。コントローラの右側の○△□×ボタンで回転の右左上下が行なわれ，左側の矢印ボタンで平行移動の上下左右が行なわれます。さらに右の前ボタンの上下で回転の右ねじり，左ねじりが行なえます。左前のボタンでは，平行移動手前，奥が実行できます。終了は，［SELECT］ボタンと［START］ボタンを同時に押せば終わります。

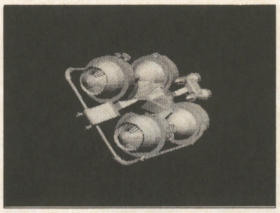
画像がうまく作られていなければ，再びLightWaveモデラーに戻り形を修正し，再度実行します。一度実行してあれば，MS-DOSプロンプトはそのままの状態ですから，dxf2rsdwとrsdvのみの実行でOKです。あとの操作は不要です。

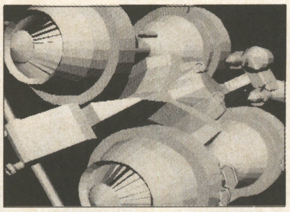
なお，直接LightWaveモデラーから，RSD形式に変換するプラグインソフトが，LightWaveのフォーラム・ページに打ちあがっていますから，それを利用するともっと手軽にPlayStationのデータが作成できます。

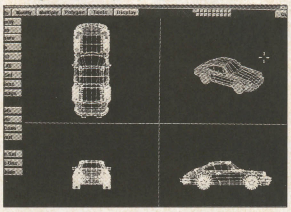
このように，自分で作ったモデルがPlayStationで動かせるのですから，こんなにおもしろいものはありません。

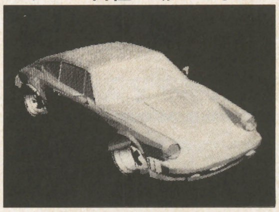
もちろん，「ネットやろうぜ」に付属のC言語で直接動かせるようになれば，言うことはありませんが…。

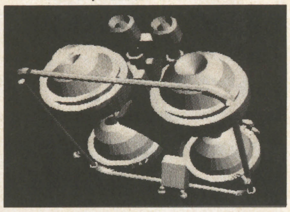

LightWaveで作ったモデルがそのまま表示されている


コントローラの操作で作ったモデルが自在に動かせる


好みの位置に移動させることも，拡大縮小，回転もOKだ


LightWaveで作られた車のポルシェのDXFデータを表示


こんなポルシェが自分のプログラム上で走り回ったら最高


好みの位置から自由に見られるのが3Dのよいところ

ネットやろうぜ転送スピードの上げかた

転送スピードを上げた内容を保存するためにメモリカードが必要です。PlayStationのメモリカードスロットの2にメモリカードを差し込み，DOS/Vパソコンと通信ケーブルで接続して，通信ができる状態にしておきます。

Windows95では，MS-DOSプロンプトを立ち上げ，

cd ¥psx ［Return］

djsetup ［Return］ と実行。

通信コンソールソフトsioconsを実行させます。

siocons ［Return］

必要に応じてPlayStationをリセットし，接続動作を行なわせます。このとき9,600bpsとなっています。

次に転送スピードを指定します。

baud 115200 ［Return］

でスピードが115,200に設定されます。

PlayStationの画面にそのスピードが表示されます。sioconsを終了させ，新たなターミナル・スピードで接続させます。

［F10］ ［F2］

siocons -B115200 ［Return］

（115200の頭のBは必ず大文字で入力

通信コンソールの画面には，スピードが115200で動作していることが表示されます。ここで［Return］キーを押してPlayStation と接続を行なわせると，「SAVE the Newrate into the memory (y/n)」の表示が出ますから，［y］キーを押してメモリカードに内容を記録させれば完了です。

試しにこの状態で，PlayStationをリセットさせると，画面には115200のスピード表示とsiocons画面上に115200で接続されている表示がでます。

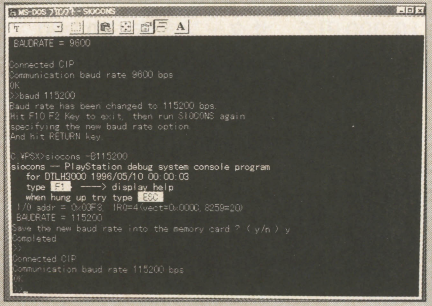
これで完了ですが注意として，初期設定の“djsetup.bat”には，通信ターミナル（siocons）の通信スピードが9,600のままで設定されていますから，新たなスピード115,200になるように，修正しておく必要があります。

以下はその内容です。“dj.bat”として保存し，以後djsetupの代わりに“dj”と打ち込んで初期設定を行ないます。

「dj.bat」ファイルの内容

```
@echo off
set DJGPP=c:/psx/djgpp.env
PATH %path%;c:¥psx¥bin;c:
¥gnu¥bin
set TMP=c:¥tmp
set DTLH3000=0x3f8,4,115200
```

PlayStationの転送スピードを115200bpsに設定しておくにはメモリカードが必要だ



新たな転送スピードを設定すると、その内容をPlayStation上に保存するかを聞いてくる

連載

セガサターンでBASICプログラムが組める！

『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

★今月のお題★「数値と数字をマスターする その1」 森 裕一

『BASIC for SEGASATURN』3月発売予定

●スタンドアロンタイプ：予価 9,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM)
※セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードが必要になるが，サターン本体だけでも開発環境が得られる。

●ケーブル接続タイプ：予価12,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM／パソコン用3.5インチ・フロッピーディスク／サターンとパソコンの接続ケーブル)
※サターンとパソコンを接続し，開発環境はパソコンで行ない，データをサターンに転送。データ実行はサターンで。

前回は，サターンBASICでこれからみなさんが作るプログラムの命令がどのように動くのか，PRINT命令とCOLOR命令を例にして，数値や文字をいろいろ与えた結果の画面写真をお見せしました。そのなかには，おもいがけない結果になったり，命令が正しく動作しない「エラー」と呼ばれる結果になるものもありましたね。エラーの原因はいろいろあるのですが，前回発生したものは，それぞれの命令に合わない数値や文字を与えたために起こったもので，正しく与えるにはサターンBASICに付属するマニュアルと呼ばれる命令辞典で調べるということを覚えておいてください。

さて今月は，少し変わった方法で命令に，数値と文字を与えてみましょう。

では，さっそく例題を出します

例題1.)
お年玉の残り30,000円と，プログラミングの勉強をすることを条件に親から借りた10,000円で，サターン本体（20,000円）と，サターンBASICのスタンドアロンタイプ(9,800円)，サターンキーボード（7,800円）を購入しました。残り金額を数値で画面に表示してください。

えっ？センスのない例だって？申しわけありません。

さて，どうしましょうか。前回までお話した方法を使うと，つぎのような手順が考えられます。

1. 例題を読んで 30000＋10000−20000−9800−7800 などの式を立てる。
2. 立てた式で暗算か，紙や，電卓を使って残りの金額を計算する（ちなみに答は2400）
3. 計算の結果をサターンBASICのPRINT命令を使って PRINT 2400 と指示する。

以上の手順で表示したのが**写真1**です。これだと，手順の中でサターンBASICが仕事をしたのは手順3.のところだけですね。みなさんが計算した結果をサターンBASICは表示しただけということになります。

例題から式を考えることはサターンBASICではできませんが，手順2.でみなさんが行なった計算作業は，サターンBASICに行なわせることができます。この計算を行なわせることも重要な機能の一つですから，しっかり覚えてください。

PRINT命令に数値を与えてみよう

先ほどの例題をBASICに計算させ，結果をPRINT命令に指示して表示するには，下のようになります。

PRINT 30000＋10000−20000−9800−7800

五つの数値の間にある「＋」や「−」は，前回にお話した正負をあらわす記号の「符号」ではなく，「演算子」といって，数値を命令などへ与える前に計算を行なう働きをします。計算をする順番は，普通に筆算をしているときと変わりません。例でいえばPRINT命令は，「30000＋10000−20000−9800−7800」を受け取るのではなく，演算子にしたがって計算が終了した数値「2400」を受け取って，**写真2**のように表示します。

どうです？ **写真1**と結果は変わっていませんよね。PRINT命令にしてみれば，同じ「2400」を受け取ったのですから当然といえば当然です。

符号と演算子の区別がわかりにくい人は同じ例で符号を省略せずに書いてみましょう。演算子も区別がつきやすいように，前後に空白を入れると

PRINT ＋20000 ＋ ＋20000 − ＋19800 − ＋9800 − ＋7800

このようになります。どうです？これだとますますわかりづらいかもしれませんね。符号と演算子の区別がつけられるぐらいにはなってください。

COLOR命令に数値を与えてみよう

他の命令，例えば前回も登場したCOLOR命令でも同じように，数値を演算子で計算させてから与えることができます。

COLOR ,,,12＋6＊32＋18＊32＾2

とすると，0から31まで32段階指示で

≪第1表≫算術演算子の説明

優先順位		
1番目	(　)で挟まれた演算	
2番目	左数値 ^ 右数値	左数値と右数値での累乗計算をします。
3番目	左数値 ＊ 右数値	左数値×右数値での掛け算をします。
3番目	左数値 ／ 右数値	左数値÷右数値での割り算をします。
4番目	左数値 ＋ 右数値	足し算をします。この記号は算術演算子以外でも使用されるので注意。
4番目	左数値 − 右数値	引き算をします。この記号は算術演算子以外でも使用されるので注意。
5番目	左数値 MOD 右数値	

きる光の3原色の赤，緑，青を，それぞれ赤の強さが12，緑の強さが6，青の強さが18の色が背景につきます。

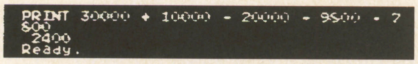
演算子を**第1表**にまとめておきました。見ていただければわかるとおり，カッコ(　)の扱いや，計算の優先順位などは学校の授業で習うとおりです。少しちがうのは，掛け算や割り算の演算子の形です。掛け算の演算子『×』がプログラムでは『*』に，割り算の演算子『÷』が『／』になります。逆に学校ではサターンBASICの演算子は通用しませんので注意してください（笑)。

学年によってはまだ習っていない人もいるかもしれませんが，累乗も表現方法が異なりますので注意してください。整数までの割り算を行なった際の余りを求める演算子MODは，はじめて目にする人がほとんどでしょう。

とくに呼びかたを覚える必要はありませんが，このように，一般的な計算を行なう演算子のグループを算術演算子，符号としての＋と－は符号演算子と呼びます。その他にも二つの演算子のグループがあるのですが，これはまた別の機会にお話します。

サターンBASICに限らずコンピュータは指示をされたとおりに動作します。みなさんが立てた式がまちがえていれば，まちがえた式のまま，しっかり計算をしてくれます。おかしな動作をした場合，サターンBASICを疑う前にきちんと指示をしたか再確認しましょう（人間に指示をする場合も一緒だったりしますが)。

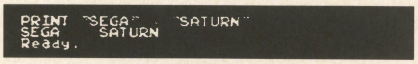
《写真1》



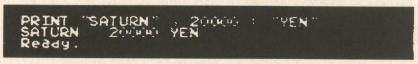
《写真2》

《写真3》

《写真4》



《写真5》



《写真6》

PRINT命令に文字を与えてみよう

文字の計算といっても，できることは一つです。二つの文字列を足すことだけです。

PRINT "SEGA" ＋ "SATURN"

のようにすると，PRINT命令は足された"SEGASATURN"を受け取って，**写真3**のように表示をします。はじめからPRINT "SEGASATURN"としたほうがいいって？　するどいですね。たしかに「表示する文字列が決まっているのなら」そのほうがいいですね。と，ちょっと意味ありげな言葉を残しておきます。

そのほかにも，今回の計算とは関係ありませんが，PRINT命令に文字列を足したような表示をする機能があります。方法は複数の数値や文字を記号の『;』や『,』で区切って与えます。例えば

PRINT "SEGA" ; "SATURN"

と指示すると，**写真4**のように表示します。文字列を足したときの**写真3**と表示結果は変わりませんが，PRINT命令は"SEGA" と "SATURN" 二つの文字列が『;』で区切られて与えられた，として表示しています。

"SEGA"を表示したつぎの『;』が区切りと，続けて表示するという意味を持っていて，そのつぎにある "SATURN" の文字が"SEGA" に続けて表示されます。

PRINT命令に"SEGASATURN"と文字列を与えて表示した場合とはちがいますので注意が必要です。

では，『,』の場合はどうでしょう。

PRINT "SEGA" , "SATURN"

と指示すると，**写真5**のような表示になります。これは『;』のときと同じように二つの文字列が『,』で区切られて指示されたとして，"SEGA" が表示されたあとTAB制御と言われる桁合わせをしてから"SATURN" を表示しています。

また，文字列と数値，『;』と『,』の混在も可能です。たとえば

PRINT "SATURN" , 20000 ; "YEN"

のような組み合わせも**写真6**のように問題なく表示されます。文字の計算とはあまり関係ない話のほうが長くなってしまいましたね。

次回は数値と文字のお話の続きをしたいと思います。

サターンBASIC拡張命令に興味のある人へ

すでにBASICを習得されているみなさんが一番気になる拡張命令部分について一言。現在のサンプルCDには，すでに拡張命令が搭載されているようなのですが，マニュアルのない手探り状態のなか，憶測でお話するわけにもいかない状況をご理解ください。

ポリゴン表記はSGL（Sega 3D Game Library）準拠ということは決まっています。SGLはサターン固有部分以外はOpenGLと呼ばれるグラフィックスワークステーションで利用されるポリゴン表記に準拠している表記方法とのことですので，興味のある人はOpenGLについて知識を高めておくことをお勧めします。

OpenGLについての情報は，インターネットのWWWサーバーを閲覧できる環境の人でしたら，日本DECさんのホームページ内のhttp://www.dec-j.co.jp/ic/OpenGL/に和訳されたものがありましたので，一度ご覧になってみてください。

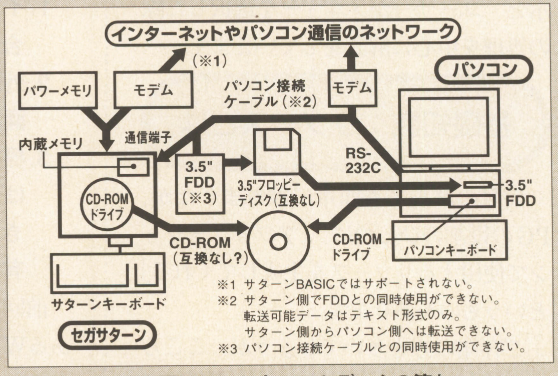
第1図はセガサターンとパソコンとのデータの流れを予想した図です。サターン自体がすでにモデムを装備できるマシンですので，ネットワーク上からのソフトウエアやデータのダウンロードにも対応できるのではないかと期待がもてます。

現状で対応するとなると，サターンモデム付属のPAD-Niftyを使って，フロッピーディスクや，内蔵メモリにダウンロードすることしかできません。そのため，ダウンロードをするときにはPAD-Niftyを，プログラムを実行するときにはサターンBASICを，その都度起動しなおす必要があります。

その他，パソコンとのソフトウエアやデータのやりとりについてですが，サターン側に3.5"フロッピードライブをオプションとして追加すれば，3.5"フロッピーディスクでの読み書きができますが，非MS-DOSフォーマットなので注意が必要です。

つぎにCD-ROMですが，サターンBASICのサンプル版ではCD-ROMの交換をしようとするとリセットされ，事実上交換することができないため確認ができず，いまのところは，なんとも言えません。

画面や音声については，不明な部分が多いため，また後日にお話させてください。



《第1図》ソフトウエアやデータの流れ

Macintosh用日本語BASIC

Future BASIC II プログラミング・セミナー

「PICTファイルの表示とメニュー処理」

TEXT & Programming：手賀俊行

Future BASIC II 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド（株）
〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

この号が発売される頃は，ちょうど寒い日々が続いていると思いますが，体の調子にはくれぐれもお気をつけて。
かくいう筆者は，昨年の年末に，かなりしぶとい風邪に苦しめられました。
さて，今回からはペイントアプリケーション作成へと本格的に乗り出していきましょう。アプリケーションの骨組みは今月で完成させ，次回からは更に機能を増やしていきます。

今月のお題

前号でも予告しましたが，これから作成するペイントアプリケーションには，

1. PICTファイルの読み書きと表示ができる
2. 長方形や楕円ツールなどで，ウィンドウに絵が描ける
3. オフスクリーンで描画した画像をウィンドウに描くのでちらつきが少ない

といった機能・特徴をもたせていきます。

もちろん，いきなりすべての機能をつけるわけにはいきません。そこで今回は，次のようなアプリケーションを作ることを目標にします。

1. PICTファイルを読み込んで表示ができる（保存はできません）
2. メニューで長方形や楕円ツールを選ぶことができる（でも絵は描けません。ビープ音が鳴るだけです）

要するに，今回はPICTファイルの表示と，ユーザーがメニューを選択した際の処理を中心に解説をしていきます。

基礎知識：リソースとは

前号の解説でも簡単に触れましたが，PGの役割のひとつに，「アプリケーションで使用するリソースを生成してくれる」というものがあります。

ご存知の方も多いでしょうが，ここらへんでリソースについて，今一度まとめておきましょう。

マックが登場する以前のOSのアプリケーションについて考えてみてください。エラーが起きた場合に表示するメッセージ・ウィンドウの色や形・メニューなど，アプリケーションが必要とするユーザーインターフェースはすべてプログラムとごちゃまぜに格納されていました。

それに対してマックでは，こうしたユーザーインターフェースの部品（だけでなくプログラム自体もそうですが）を「リソース」と呼ばれる細かい要素に分類して扱うという方法を採用しています。あるリソースが与えられたとき，それが何のリソースであるかは「リソースタイプ」と言われる4バイトのデータで区別されます。

例えばメニューリソースのタイプは「MENU」ですし，ウィンドウリソースなら「WIND」という具合です。

そのおかげで次のような恩恵が受けられるようになりました。

1. インターフェースの一部分を好みに合わせてカスタマイズできる
2. 外国で作られたアプリケーションの翻訳版を作成することが容易
3. 標準的なカーソルやウィンドウなどはシステム自体が用意することができ，各アプリケーションがそれを共有できる

前回は，数あるリソースの中の一つであるWINDリソースをPGで作成しました。

メニューリソースの追加

それでは，前回のWINDリソースに加えて，また新たにリソースを作成していくことにしましょう。

まずメニューリソースを追加します。前回作成したPaint.RSRCというファイルをダブル・クリックしてPGを起動してください。

「開発」メニューの「メニュー・エディタ」を選択すると，本来のOSのメニューのすぐ下に，また別のメニューが登場します（**第1図**）。

PGではこのように，メニューの見栄えがどうなるのかを視覚的に確認しながらメニュー（メニューバー）リソースを編集できるのです。

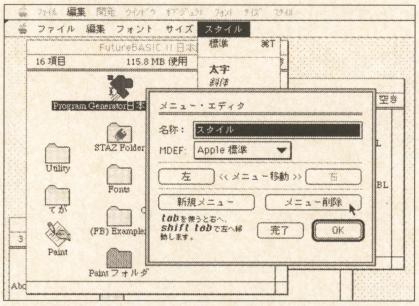
さて，このアプリケーションではテキストは扱いませんので，フォント・サイズ・スタイルメニューは不要です。そこで，最初にこれらを削除しておきましょう。

一番右にある「スタイル」メニューをクリックしてください。**第1図**のようなダイアログが表示されますので「メニュー削除」ボタンをクリックします。

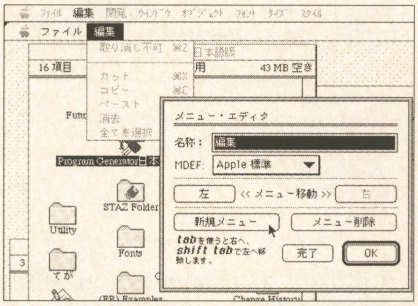
「スタイル」メニューを削除すると，編集の対象となるメニューが左の「サイズ」メニューに移るので，同様にして「サイズ」「フォント」メニューも削除してください。

次に，長方形や楕円を描く際に選択する「ツール」メニューを付け加えます。現在は**第2図**のような状態になっているはずですから，そこで「新規メニュー」ボタンを押してください。

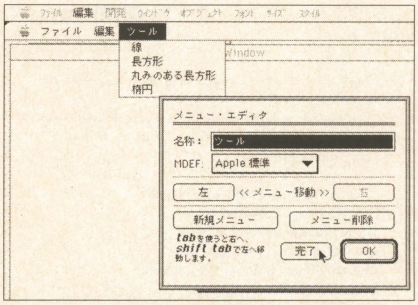
すると「編集」メニューが二つ重複してしまうので，右のメニューの名称を「ツ



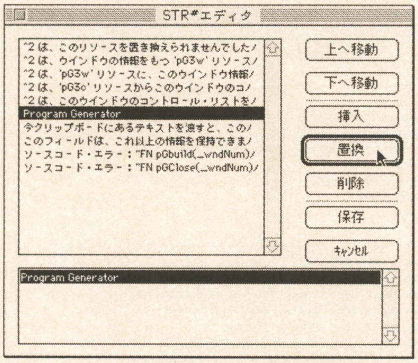
《第1図》メニューエディタでメニューの削除



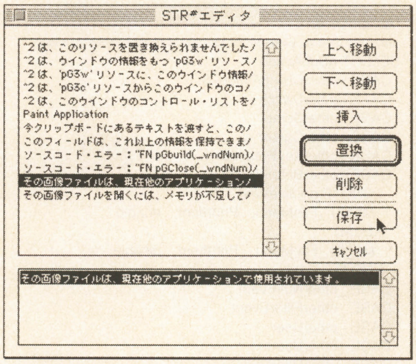
《第2図》独自のメニューを追加しよう



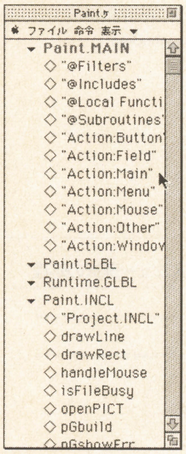
《第3図》出来上がったメニュー



《第4図》エラー・メッセージの編集



《第5図》エラー・メッセージを追加したところ



《第6図》プロジェクトマネージャーを利用してエディターを快適に

ール」に変えて「完了」ボタンを押します。

あとは，メニュー項目を追加していき，最終的に**第3図**のようにしてください。項目をクリックすると名前や属性が編集でき，「項目追加」ボタンで新たな項目を加えることができます。

作業が済んだら「開発」メニューの「メニュー・エディタを閉じる」を選び，メニュー・エディタを抜けましょう。このあたりで一度保存しておいたほうがいいかもしれません。

エラー・メッセージも追加しよう

次は，エラーが発生した場合にユーザーに知らせるべきメッセージを加えます。「開発」メニューの「STR#編集」を選び，さらにサブメニューの「[03999] Error STR#」項目を選択してください。すると**第4図**のような画面が表示されます。

まずは「Program Generator」という文字列をクリックして，そこを「Paint Application」に変更してください。「置換」ボタンを押すと，実際に文字列が置き換えられます。

それに加えて，新たなエラー・メッセージを用意しないといけません。一番下の「ソースコード・エラー："FN pGClose..."」と書いてある行をクリックしてから，「挿入」ボタンを2回押してください。

すると，この行が二つ複製されますので，それらをそれぞれ「その画像ファイルは，現在他のアプリケーションに使用されています。」「その画像ファイルを開くには，メモリが不足しています。」に変更してください。最終的に**第5図**のような画面になります。

これでPG上でのリソースの追加作業はおしまいです。「ファイル」メニューから「保存」を選び，PGを終了してください。

FBでの実行の流れ

PGが作成してくれるソースファイルの数は非常に多いのですが，その中で私たちが編集するファイルは限られています。

まず，私たちのソースファイルの核となるのがPaint.MAINです。一言で言えば，FBはPaint.MAINにあるプログラムを実行するのです。

もちろん，すべてのプログラムをPaint.MAIN内に書けるはずはないので，Paint.MAINの実行の途中に，他のソースファイルに書かれている関数が呼ばれることになります。

こうしたソースファイルの一つがPaint.INCLで，私たちがこれから作成する関数は，このソースファイルに書いておきます。

こうすることで，PG・FBの標準的な関数と，私たちが独自に作成した関数を別々のソースファイルに整理しておけるわけです。

また，プログラムで使用する定数やグローバル変数はPaint.GLBLというファイルに書き込むことになっています。

まずはメインのPaint.MAIN

それでは，ファイル名のとおり，プロジェクトのメインとなるPaint.MAINから変更していきましょう。

最初の変更点は「Action:Main」ラベルのついている部分です。エディターでAction:Mainの部分にジャンプするには，プロジェクトマネージャーで，対応するラベルをクリックしてください(**第6図**)。

CASE _mainStart以下を**プログラム・リスト1**のように変更します。ここでは，ファイル選択ダイアログでPICTファイルのみを表示するように設定し，さきほど追加した「ツール」メニューの最初の項目「線」が選択されている状態にしています。いわゆるアプリケーショ

《プログラム・リスト1》ユーザーの行動に合わせて分岐する

```
'=========================================
"Action:Main"
'=========================================
SELECT gSubAction
  CASE _mainStart
    '
    ' You can open a window in PG with
    '"FN pGbuild(_theWindow)"
    ' If you change the constant name of
    ' the first window, you must also
    ' change the constant in the following
    ' line.
    'FN pGbuild(_PictureWindow)
    '
    gOpenType$ = "PICT"
    gToolItem = _LineItem
    MENU _ToolMenu, gToolItem, _checked
  CASE _mainOpen
    FN openPICT
  CASE _mainSave
  CASE _mainPrint
  CASE _mainTimer
  CASE _mainShutDown
  CASE _mainGoodBye
END SELECT
RETURN
```

《プログラム・リスト2》メニュー選択の処理

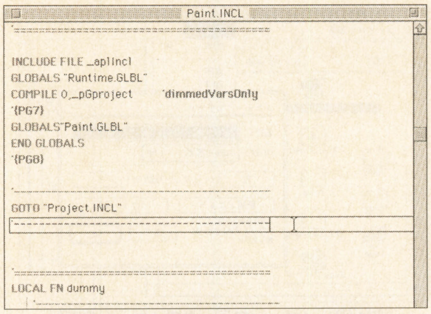
```
'=========================================
"Action:Menu"
'=========================================
SELECT gWhichMenu
  CASE _appleResMenu
    FN pGbuild(-_SplashWindow)
  CASE _FileMenu
    SELECT gWhichItem
      CASE _NewItem
        FN pGbuild(-_PictureWindow)
      CASE _PrintItem
        FN printPICT
    END SELECT
  CASE _ToolMenu
    MENU _ToolMenu, gToolItem, _enable
    gToolItem = gWhichItem
    MENU _ToolMenu, gToolItem, _checked
END SELECT
RETURN
```

《プログラム・リスト3》ウィンドウ内でマウスクリックがあったとき実行するプログラム

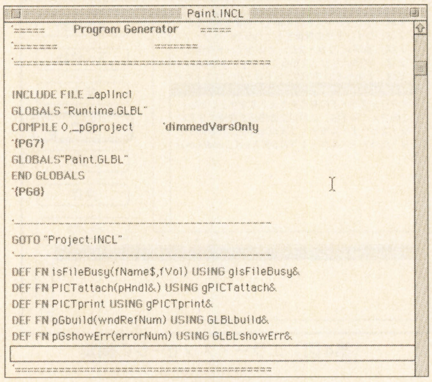
```
'=========================================
"Action:Mouse"
'=========================================
SELECT gWhichClass
  CASE _PictureWindow
    FN handleMouse
END SELECT
RETURN
```

《プログラム・リスト4》ユーザーがメニューを選ぶ前に準備をしておく

```
'=========================================
"Action:Other"
'=========================================
SELECT gSubAction
  CASE _otherDisk:gAction=0
  CASE _otherSwitch
  CASE _otherScrap
  CASE _otherCursor
  CASE _otherKeyPressed
  CASE _otherBeforeMenu
    LONG IF gActiveWnd
      MENU _FileMenu, _PrintItem, _enable
    XELSE
      MENU _FileMenu, _PrintItem, _disable
    END IF
  CASE _otherNullEvent
  CASE _otherFilterEvent
  CASE _otherUser
  CASE _otherUserInit
  CASE _otherUserUpdate
  CASE _otherUserClick
  CASE _otherUserDispose
END SELECT:RETURN
```



《第7図》PG関数の定義を追加する場所



《第8図》関数定義を追加した後

ンの初期化を行なっています。

次に，その下にある「Action:Menu」ラベルの部分を**プログラム・リスト2**のようにしてください。

ここはメニューが選択された場合に，アプリケーションの実行をどの関数にうつすべきなのかを指定する部分です。たとえば，「ファイル」メニューの「印刷」が選択されたら，printPICTという関数を呼ぶように指示していますね。

また，「ツール」メニューは，現在選択されている項目にはチェックをつけ，そうでない項目はチェックをはずしておかなくてはいけないので，その作業もここで行なっています。

同様にして「Action:Mouse」の部分は**プログラム・リスト3**のように，「Action: Other」の部分は**プログラム・リスト4**のようにしてください。ここでは，それぞれ，ウィンドウ上でマウスクリックが起きたら現在のツールに応じて処理を分岐させる関数handleMouseの呼び出しと，アクティブなウィンドウがあった場合のみ，「ファイル」メニューの「印刷」が選べるように指定しています。

Paint.INCLに関数を追加する

以上でPaint.MAINにプログラムの骨組みを書いたことになります。

骨組みを作成した後は，手足となるプログラムをつけないとアプリケーションは完成しません。

私たちが独自に組んだプログラムはPaint.INCLに追加しますので，このファイルをエディターで開いてください。

まず，プログラムを追加する前に，PG関数の定義を挿入しておきましょう。

第7図を参考にしてカーソルを移動してください。そこで「PG」メニューから以下の項目を選び，関数定義を挿入します。

＊「PG Functions」からpGbuildとpGshowErr

＊「File Utilities」からisFileBusy

＊「Picture Resources」からPICTattachとPICTprint

以上の操作を行なうと，ウィンドウは**第8図**のようになっているはずですので確認してください。

さて，それでは関数の追加に移りましょう。Paint.INCLにはあらかじめダミーの関数（その名もdummy）が書き込まれています。この部分をごっそりと削除して，**プログラム・リスト5**で置き換えてください。

関数openPICTとprintPICTについては，付属のマニュアル「Program Generatorハンドブック」のFile Viewerの項を読んでください。

PICTウィンドウ内でマウスクリックが発生したときに呼ばれるのが関数handleMouseです。現在メニューで選択されているお絵描きツールに応じて，線を描くdrawLineと，長方形・丸みのある長方形・楕円を描くdrawRectに処理を分岐させます。

その肝心のdrawLineとdrawRectは，今のところビープ音をそれぞれ1回，2回鳴らすだけで絵は描けません。これらの関数は次号で発展させましょう。

グローバル関数と定数はPaint.GLBLで定義しよう

最後にPaint.GLBLを編集します。このファイルは基本的にPGが自動的に生成してくれるので，私たちがいじるのはグローバル変数の定義部分くらいです。

《プログラム・リスト5》アプリケーション独自の関数たち

```
'==========================================
LOCAL FN openPICT
 '---------------------------------------
 ' Open PICT file.
 '---------------------------------------
 LONG IF FN isFileBusy(gFileName$, gFileVol)
  FN pGshowErr(11)
  EXIT FN
 END IF
 OPEN "R", #1, gFileName$, 1, gFileVol
 fileSize = LOF(1)

 CLOSE #1

 hndl& = FN NEWHANDLE(fileSize& - 512)
 LONG IF hndl&
  RECORD #1, 512
  READ FILE #1, [hndl&], fileSize& - 512
  FN pGbuild(-_PictureWindow)
  FN PICTattach(hndl&)
 XELSE
  FN pGshowErr(12)
 END IF
END FN

'==========================================
LOCAL FN printPICT
 '---------------------------------------
 ' Print PICT file.
 '---------------------------------------
 DEF LPRINT
 LONG IF NOT PRCANCEL
  FN PICTprint
 END IF
END FN

'==========================================
LOCAL FN drawLine
 '---------------------------------------
 ' Draw a line.
 '---------------------------------------
 BEEP
END FN

'==========================================
LOCAL FN drawRect
 '---------------------------------------
 ' Draw a rectangle, round rectangle, etc..
 '---------------------------------------
 BEEP
 BEEP
END FN

'==========================================
LOCAL FN handleMouse
 '---------------------------------------
 ' Handle mouse events in PictureWindow.
 '---------------------------------------
 LONG IF gToolItem = _LineItem
  FN drawLine
 XELSE
  FN drawRect
 END IF
END FN
```

といいたいところですが，PGの日本語化に伴う問題で，メニューの番号や項目番号を表す定数が非常にわかりにくい形で生成されてしまいます。ですから，ここも変更が必要となります。

Paint.GLBL全体としては**プログラム・リスト6**のようになります。

最初のほうで，現在選択されているお絵描き，ツールを表すグローバル変数gToolItemを定義しています。

それから最後の部分では，メニューやメニュー項目をわかりやすい形で参照できるように，メニュー用の定数を用意しています。

なお，このメニュー定数の部分は，PGで変更を加えて保存をすると，また変な定数値に書き換えられてしまうので，一度打ち込んだら，別の名前でバックアップをとっておくことをお勧めします。

アプリケーションのコンパイル

これで，今回の作業は終了です。あとはアプリケーションをコンパイルして，どのように動作するのかを確かめてみましょう。

コンパイルのやりかたは，前回と同様で，プロジェクトマネージャーの「命令」メニューから「プロジェクトをビルド」を選ぶだけです。

打ち込みミスなどがあれば，エラーが発生しますので，プログラム・リストと比べながらチェックしてくださいね。

アプリケーションが作成されたら早速実行してみましょう。このアプリケーションはPICT画像ファイルを開くことができるので，適当な画像を持っている人はそれを見てみましょう。FBのフォルダー内にも画像ファイルが用意されています。Startup:Misc.:Sample PICT fileがそれですので，こちらを開いてみてもいいでしょう。

次号はマックで「お絵描き」

今回は「PICT画像を表示する」「メニュー選択の処理をする」という機能をつけただけで終わってしまいました。でも，これで大体の骨格となる部分が出来上がったので，あとは細かいお絵描きルーチンを作成すればアプリケーションは完成です。

次回はマックのグラフィックスに話題を絞って解説していきますので楽しみにしていてください。

《プログラム・リスト6》グローバル変数や定数を定義するソースファイル

```
'==========================================
'=======                   =======
'=====       Project.GLBL        =====
'===     (c) 1995 Staz Software      ===
'=====      Program Generator     =====
'=======                   =======
'==========================================


'
'==========================================
' DIM your application's globals and asign
' all constants in this file.
'---------------------------------------
DIM gToolItem


'==========================================
'{PG1} PG PRO uses this line as a source code marker.  DO NOT remove it.
'==========================================
'    Window Class Reference Numbers
'==========================================
_PictureWindow         = 1'PIC2 Window
_SplashWindow          = 2'Splash Window
'---------------------------------------
'    Splash Window:Controls & Fields
'---------------------------------------
_EF1WClass2            = 1'Text Field
_EF2WClass2            = 2'Text Field
_EF3WClass2            = 3'Text Field
'==========================================
'      Filter & Include Globals
'==========================================

'==========================================
'         Menu Equates
'==========================================
_FileMenu              = 1'== ファイル ==
_NewItem               = 1
_OpenItem                = 2
_CloseItem       = 3
_SaveItem      = 5
_SaveAsItem      = 6
_PageSetupItem                 = 8
_PrintItem     = 9
_QuitItem              = 11
_EditMenu              = 2'== 編集 ==
_CantUndoItem                = 1
_UndoItem              = _CantUndoItem
_CutItem             = 3
_CopyItem              = 4
_PasteItem             = 5
_ClearItem       = 6
_SelectAllItem               = 7
:                 '== Apple Menu ==
_AboutApplicationItem              = 1
_ToolMenu              = 3'== ツール ==
_LineItem      = 1
_RectItem      = 2
_RoundRectItem     = 3
_OvalItem    = 4
'{PG2} PG PRO uses this line as a source code marker.  Do not remove it.
'==========================================
```

Windows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Easy & Hi-Quality Non-Programming

Klik&Play
クリック・アンド・プレイ

ゲーム作成術

《問い合わせ先》
Klik & Play ● 価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎ 03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

Play 14 多関節の動きに挑戦！

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

みなさん，ベーマガ・ホームページはもう見ていただけましたか？ 先月紹介した「ロックオン・レーザー」のサンプルなどを掲載しているので，ぜひダウンロードして遊んでみてください。
今月は，複数のキャラクターをつなぎ合わせて，関節がクネクネ動く表現を，Klik&Playで挑戦してみましょう。

多関節とは？

“多関節”というのは，その名のとおり関節が多く存在することです。つまり，人間の体でいう「肩」「肘（ひじ）」などの関節がたくさんあるということですね（第1図）。まあ，たくさんなくても，関節がいくつかあるような場合でも多関節というでしょう。

関節があることによって，腕などを曲げたり回転させたり，動きのある表現が可能となります。

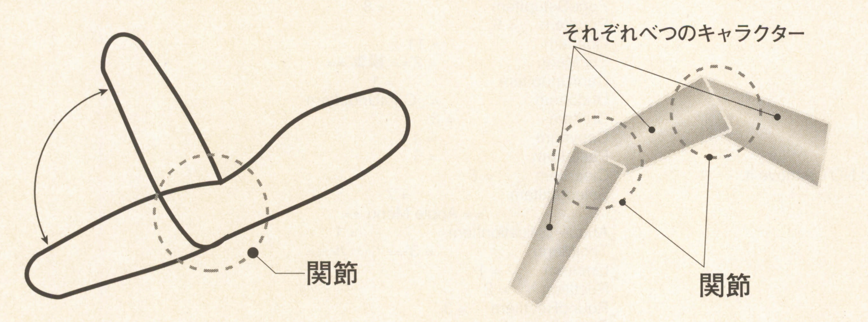
この関節表現を，前回のレーザーと同様に，いくつかのキャラクターをつなげて実現してみましょう。つまり，関節ごとに区切ったキャラクターを用意して，それらをつなげるということです。

めざすはクリスタルコアだ！

今回の多関節キャラクターは，『グラディウスII』というシューティング・ゲームに登場する「クリスタルコア」風のモノをめざしてみたいと思います。

『グラディウスII』を知らない人のために軽く説明すると，腕（というか触手）が2本あり，それぞれがウネウネと規則的にいったりきたりするという動きをします（第2図）。

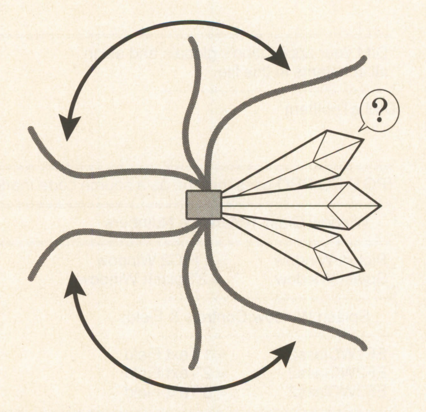
それでは，さっそく作ってみましょう。先月のレーザーと同様に，部品となる複数のキャラクターを配置します（第3図）。



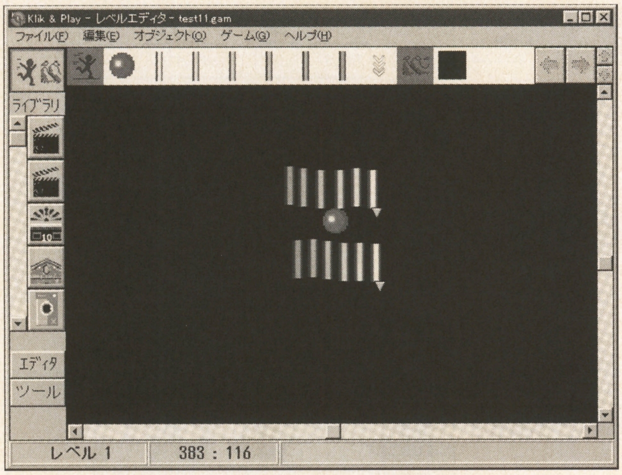
曲げたり，回したりといった，動かせる部分を「関節」という

Klik&Playを使って，複数のキャラクターで関節を表現してしまおうというのが今回の内容

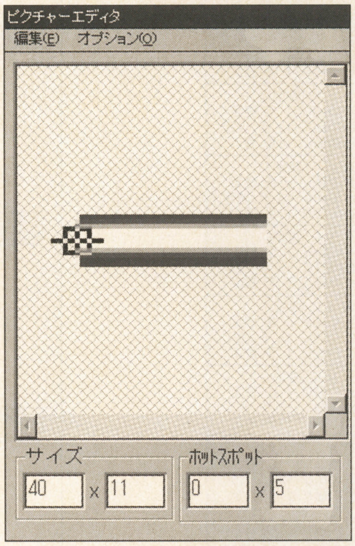
《第1図》「多関節」の説明



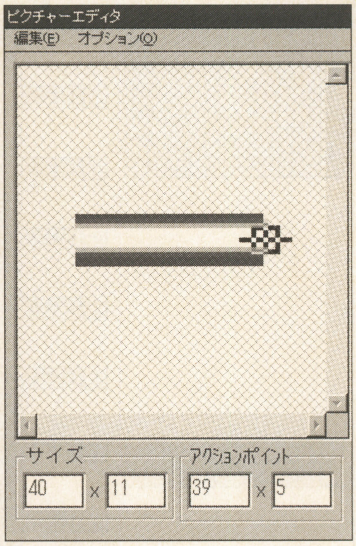
《第2図》クリスタルコアの動き。資料なしで想像で描いたため，ちがったらゴメン



《第3図》触手の部品となるキャラクターを二つずつ配置した。まん中にあるのはコア（ボール）



《第4図》ホットスポットの設定。末端に設定する



《第5図》アクションポイントの設定。先端に設定する

ここでは触手が2本なので，同じ部分のキャラクターを2個ずつ配置しています。

グラフィックが先月のレーザーとまったく変わっていないように見えますが，錯覚ではありません。手を抜いてしまったことを白状して，みなさんが作るときはマネをせずに触手っぽくしてください，と進言しておきましょう。

キャラクターは適度な数にする

ここでは，6個のキャラクターで1本の触手を表現しています。

このキャラクターの数については，作りながら自分で調節するといいでしょう。あまり少ないと，カクカクとした動きになってしまって悲しい結果になります。逆に，数が多すぎると，全体の動作が重くなってしまい，高速なパソコンでしかなめらかに動かすことができなくなってしまいます。

また，これに加えて今回は2本の触手が生えている中心となる，「コア」を配置しています（写真では，ただのボールのように見えるけど…）。

ホットスポット，アクションポイントの設定を忘れずに

レーザーの場合と同じように，今回もキャラクターの“ホットスポット”“アクションポイント”を設定しないといけません。

これは，第4図，第5図のように，先端にアクションポイント，末端にホットスポットを設定します。

前回のレーザーでは，一番先頭のキャラクターのみこれらの設定をしていました。しかし今回は，触手を構成するキャラクターすべてに同じ設定をする必要がありますので，注意してください。

イベント設定①初期設定部分

つぎに，イベントの設定を順番に説明しましょう。第6図を見てください。

最初の1番と2番は，イベントの条件に「レベル開始」とあるように，このレベルがはじまったときの初期設定です。

2本ある触手の各部キャラクターはまったく同じなので，キャラクターそれぞれについて「これは上の触手」「これは下の触手」といったぐあいに振りわけて，目印をつける必要があります。

そこで，まず1番のイベントで，触手用の6個のキャラクターを一つずつを選択し，その変数Aに「1」をそれぞれ代入しています。

そして，2番で残ったキャラクター（変数Aが0のままのキャラクター）を選択し，変数Aに「2」を代入するのです。これで変数Aの値から，上と下どちらの触手か判断できます。

つぎに，1番，2番で行なっている，その他の初期設定を説明します。

今回，触手の動きはキャラクターを回転させて実現するのですが，現在どちらの方向へ回転させるのかを各キャラクターごとに記憶させます。これは，変数Cを使いましょう。上の触手は反時計方向，下の触手は時計方向に回転をはじめるように，変数Cを設定しています。

また，触手の回転は一定周期で，反対方向へと切り換えます。このカウントに使用するのが，変数Bです。

各キャラクターで値を変えてあるのは，触手の根元より先端のほうが遅れて動くように見せるためです。最初に向く方向を変えてあるのも同じ理由です。

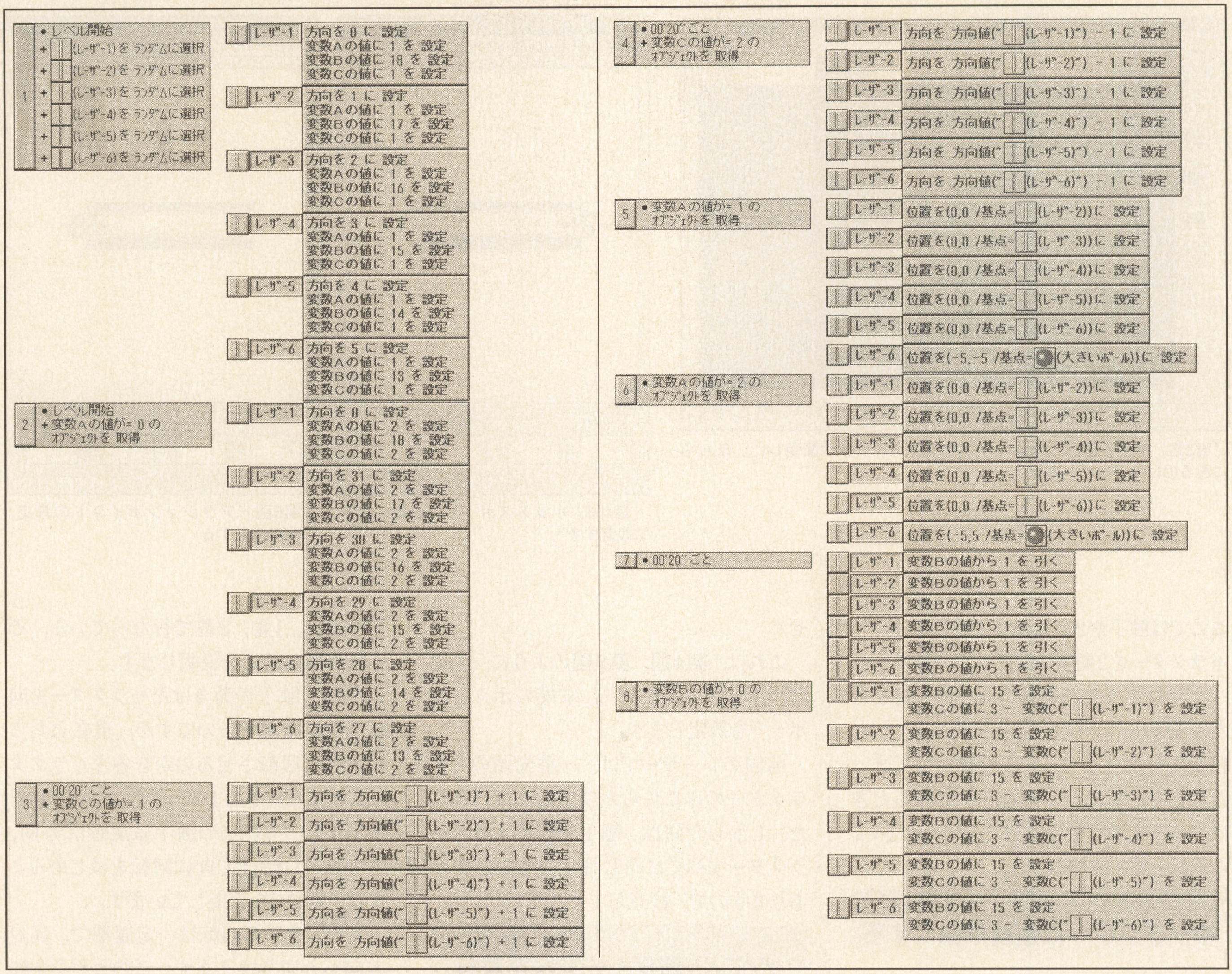
イベントの設定②メイン

3番，4番のイベントでは，キャラクターを回転させます。

変数Cの値を見て，「1」だったら反時計方向（3番），「2」だったら時計方向（4番）に方向をずらすのです。

5番，6番は，キャラクターの位置の調節です。ここでは前回と同じく，[オプション]で基点をアクションポイントにしてください。

また，触手の一番根元に当たるキャラクターについては，触手の本体となる，ボールのキャラクターに位置を合わせて



《第6図》イベント設定

います。ですから，ボールに適当な動きを設定しておけば，2本の触手はくっついて動くのです。

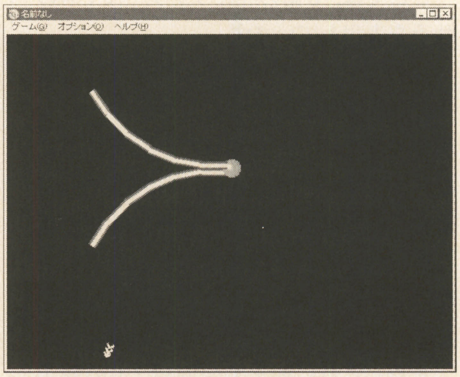
7番，8番は，回転方向の反転処理です。7番で変数Bを1減らして，これが「0」になった場合，8番で変数Cの値を変更して回転方向を反転させています。

とりあえず，「クリスタルコア」もどきという目標は，半分くらい達成できたのではないかと思います（第6図）。

まとめ

今回作成したサンプルも，ベーマガ・ホームページに掲載する予定です。毎月8日あたりに更新していると思うので，見てくださいね。

来月は，いよいよ今年作る壮大なゲームの全貌（ぜんぼう）が明らかになる…（とイイな）と思っています。お楽しみに！



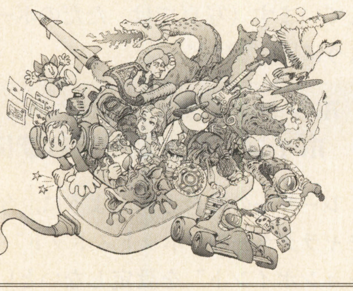
《第7図》これが今回作成したサンプルの実行画面だ！

第2回Klik&Playゲームコンテストいよいよ発表！

去る1月29日水曜日，東京は蒲田にある富士通情報処理システムラボラトリにて，『第2回Klik&Playゲームコンテスト』審査会が行なわれました！

電波新聞社からは，ベーマガ編集部と本連載を担当している山崎 寛先生が参加。アッと驚く応募作品がたくさんあり，どれを選んでいいか迷うほどでした。

その結果，最優秀賞としてグアム・サイパン旅行を手に入れた人は…。というところで今月はおしまいです。くわしくは，3月8日発売のこのコーナーで紹介します。楽しみに待っていてください！



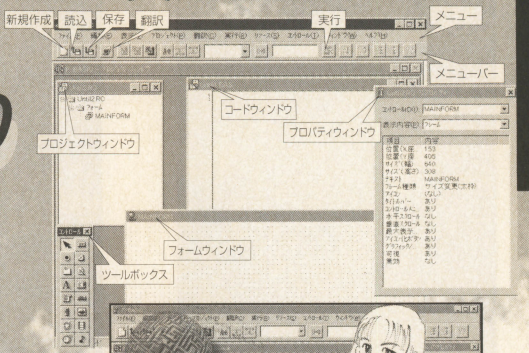
Windowsでこれまでのbasicプログラミング資産が生かせる！

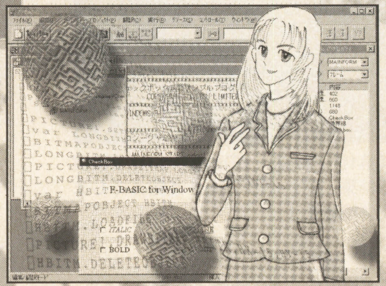
エフ・ベーシック フォー ウィンドウズ95

F-BASIC95 for Windows

プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき





第3段階 分数計算のアルゴリズムをプログラムにしてみよう！

これまでのDOS-BASICと高い互換性を持つ『F-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）』。それを使って，簡単なプログラムを作っていくこのコーナー，今月は“分数計算”をテーマにしたいと思います。初心者の人も，ここでプログラムの基本を学んでください！

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
（土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
📞0120-222-015

パソコンで分数計算はできない？

パソコンというと，一般的に「緻密（ちみつ）な計算ができる」というイメージがありますね。まさにそのとおりなのですが，プログラムの中での計算は“実数が基本”になっているのです。

実数というのは「1013」という整数や，「1.25」という小数部を使って表現できるものです。そのため，パソコンでは「$\frac{1}{3}$」という分数表現は，そのままでは行なうことができません。

たとえば，

$$\frac{1}{3}+\frac{1}{3}$$

という式があると，私たちは即座に

$$\frac{2}{3}$$

という答をだしますね。しかしパソコンは，これを「0.666667」などと答えるのです。これは，厳密に正しくないですよね。

そこで，どのようにして分数の計算をプログラムで実現するのか，紹介したいと思います。いつものようにグラフィックを使ったりはしていないので，華やかさはありませんが，知恵の輪のように結構頭を使うのでおもしろいですよ。

まずは約分からはじめる！

分数計算のまえに，まずは約分をするためのプログラムを作ってみましょう。

ここで，

$$\frac{8}{6}$$

という分数があったとします。これを約分すると，

$$\frac{4}{3}$$

になりますね。

頭の中で，この計算をどのように行なったかを考えて，それをアルゴリズム（実行手順）としてプログラムを作っていきます。

まず約分を考えるときには，分子と分母の最大公約数を求めます。最大公約数とは，そのものの数字ではない，割ることのできる最大の素数*1を指します。

先ほどの例では，分子8，分母6でした。これらの最大公約数は，2となります。この最大公約数の2で分子と分母を割ると，

$$\frac{4}{3}$$

という答がでるのです。

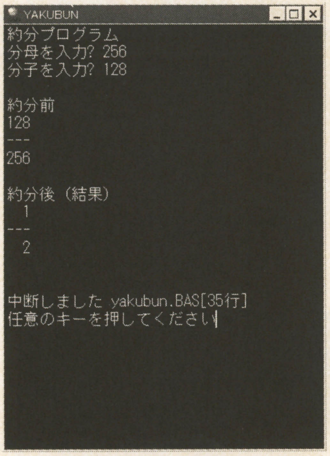
約分をプログラムにしてみると？

それでは，これをプログラムで表してみましょう。まず分子，分母を入力する部分は，つぎのようにします。

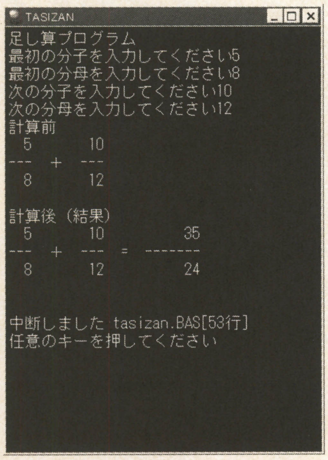
```
input "分母を入力";bunbo
input "分子を入力";bunsi
```

これらの変数bunboとbunsiについて，最大公約数を求めます。一度bunboとbunsiを，つぎのようにして変数bbとbsに代入します。

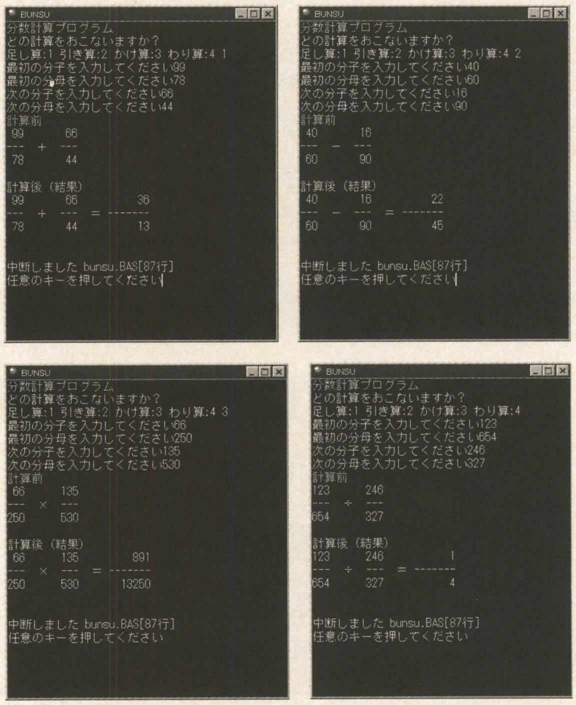
*1　素数（そすう）
1とその数以外で割ることのできない数。と書くとむずかしそうだけど，ようはほかの数で割れないもの。4とか6はダメ（2や3で割れるでしょ）。小さい順で言うと，1，2，3，5，7，11，13，17，…。



《第1図》リスト1の約分プログラム実行結果。アルゴリズムさえ覚えてしまえば簡単だ！



《第2図》リスト2の分数計算（足し算）プログラムの実行結果。とりあえず足し算はできるようになった！



《第3図》分数計算（四則計算）プログラムの実行しているところ。足す，引く，掛ける，割るがすべてできる！

```
bb=bunbo
bs=bunsi
```

ここから，プログラムの中心となる約分のプログラムを記述します。これは，下のようになります。

```
*yakubun
rr=bs mod bb
if rr<>0  then bs=bb:bb=rr:g
oto *yakubun
sk=bb
bunbo=bunbo¥sk:bunsi=bunsi¥sk
```

これで，約分ルーチンは完成しました。

それでは，実際に動かしてみましょう。F-BASIC95を起動し，[ファイル]-[新規作成]でプログラム・ファイルを作成します。ここに，**リスト1**のプログラムを入力してください。入力が終わったら，ツールバーの[翻訳]ボタンを押して，実行させてみましょう。

リストの入力ミスがなければ，**第1図**のような画面が表示されます。いろいろな数値を入れて，ためしてみてください。

注意点として，3桁以上の数値は入力できないことがあります。もう少し大きな数値を入力したい場合には，if文の“999”を大きくしてください。

計算してみよう（まずは足し算）

つぎは，いよいよ分数の計算をしていくことにしましょう。最初は，一番簡単な足し算からです。

足し算の処理手順は，

①それぞれの分数を約分する
②分母を合わせる
③分子どうしの足し算を行なう

という，三つの要素で構成されます。

①の約分ルーチンは，先ほど作りました。②の分母を合わせるのは簡単で，分母どうしを掛け合わせればいいのです。

それでは，プログラムを考えていきます。計算は，固定のつぎのフォーマットで行ないます。

$$\frac{A}{B}+\frac{C}{D}=\frac{E}{F}$$

入力は，A，B，C，Dの四つですから，

```
input"最初の分子を入力してください",A
input"最初の分母を入力してください",B
input"つぎの分子を入力してください",C
input"つぎの分母を入力してください",D
```

となります。そして，それぞれを先ほど作った約分ルーチンをとおします。

つぎに，分母をそろえるわけですが，これはただ単に掛け合わせるだけでよいので，

```
F=B*D
```

となります。

分子どうしの足し算は，相手の分母を自分自身に掛けて足し合わせます。

```
E=A*D+B*C
```

最後に，計算された

$$\frac{E}{F}$$

を，約分ルーチンをとおしてできあがりです。

それでは，F-BASIC95に入力して実行してみましょう。先ほどと同じようにF-BASIC95を起動し，プログラム・ファイルを作成して**リスト2**を入力します。[翻訳]ボタンを押して，実行させてみてくだ

《リスト1》約分プログラム・リスト

```
cls
color 5:print "約分プログラム":color 7

*NYURYOKU
input "分母を入力";BUNBO
input "分子を入力";BUNSI
print

if BUNBO > 999 or BUNSI >999 then
    print "値が大きすぎます。"
    goto *NYURYOKU
end if

color 4:print "約分前":color 7
print using "###";BUNSI
print       "---"
print using "###";BUNBO
print

BB=BUNBO
BS=BUNSI

*yakubun
RR=BS mod BB
if RR<>0 then BS=BB:BB=RR:goto *YAKUBUN
SK=BB
BUNBO=BUNBO¥SK:BUNSI=BUNSI¥SK

color 6:print "約分後（結果）":color 7
print using "###";BUNSI
print       "---"
print using "###";BUNBO
print

stop
end
```

さい。

その実行結果は，第2図のようになります。

いよいよ四則演算に挑戦！

それでは最後に，足し算，引き算，掛け算，割り算ができるプログラムを作ってみましょう。これは，基本的に先ほどの足し算のプログラムと同じ考えかたでできます。

プログラムの流れは，

①それぞれの分数を約分する
②分母を合わせる（足し算＆引き算）
③分子どうしの足し算を行なう（足し算＆引き算）
④割られる分数の分子と分母をひっくり返す（割り算）
⑤分子，分母を掛け合わせる（掛け算，割り算）

となります。

ここでは，細かい手順を説明しません。あなた自身で①～⑤をリスト化してみてください。

サンプルとして，私の作ったものをリスト3にあげておきます。最初に何の計算を行なうかを選択し，分子，分母を入力することによって答が導きだされます（第3図～第6図）。

まとめ

いかがでしたか？

ふだんパソコンではできないようなことも，ちょっとしたプログラムで実現できます。このようにテーマをきめて，友達なんかとプログラムの技術を高め合うっていうのも楽しいものです。

次回は，またちがったアルゴリズムを紹介したいと思います。それでは，また来月お会いいたしましょう！

《リスト2》分数計算（足し算）プログラム・リスト

```
cls
color 5:print "足し算プログラム":color 7

*NYURYOKU
input"最初の分子を入力してください",A
input"最初の分母を入力してください",B
input"次の分子を入力してください",C
input"次の分母を入力してください",D

if A>999 or B>999 or C>999 or D>999 then
    color 2
    print"値が大きすぎます":color 7
    goto *NYURYOKU
end if

color 4:print "計算前":color 7
print using "###      ###";A,C
print       "---  ＋  ---"
print using "###      ###";B,D
print

A_=A:B_=B:C_=C:D_=D
```

```
BUNSI=A
BUNBO=B
gosub *YAKUBUN
A=BUNSI
B=BUNBO

BUNSI=C
BUNBO=D
gosub *YAKUBUN
C=BUNSI
D=BUNBO

'分母をあわせる
F=B*D
'分子を計算
E=A*D+B*C

BUNSI=E
BUNBO=F
gosub *YAKUBUN
E=BUNSI
F=BUNBO
```

```
color 6:print "計算後（結果）":color 7
print using "###      ###     #######";A_,C_,E
print       "---  ＋  ---  =  -------"
print using "###      ###     #######";B_,D_,F
print

stop
end

'約分ルーチン
*YAKUBUN

BB=BUNBO
BS=BUNSI

*YAKUBUNMAIN
RR=BS mod BB
if RR<>0 then BS=BB:BB=RR:goto *YAKUBUNMAIN
SK=BB
BUNBO=BUNBO¥SK:BUNSI=BUNSI¥SK

return
```

《リスト3》分数計算（四則計算）プログラム・リスト

```
cls
color 5:print "分数計算プログラム":color 7

*SELECT
print "どの計算をおこないますか？"
input "足し算:1 引き算:2 かけ算:3 わり算:4 ",SLT

*NYURYOKU
input"最初の分子を入力してください",A
input"最初の分母を入力してください",B
input"次の分子を入力してください",C
input"次の分母を入力してください",D

if A>999 or B>999 or C>999 or D>999 then
    color 2
    print"値が大きすぎます":color 7
    goto *NYURYOKU
end if

color 4:print "計算前":color 7
print using "###      ###";A,C
if SLT=1 then
        print       "---  ＋  ---"
    else if SLT=2 then
        print       "---  －  ---"
    else if SLT=3 then
        print       "---  ×  ---"
    else if SLT=4 then
        print       "---  ÷  ---"
end if
print using "###      ###";B,D
print

A_=A:B_=B:C_=C:D_=D
```

```
BUNSI=A
BUNBO=B
gosub *YAKUBUN
A=BUNSI
B=BUNBO

BUNSI=C
BUNBO=D
gosub *YAKUBUN
C=BUNSI
D=BUNBO

if SLT=1 or 2 then
    F=B*D    '分母をあわせる
end if

'分子と分母を入れ替える
if SLT=4 then
    TEMP=C
    C=D
    D=TEMP
end if

if SLT = 1 then
    E=A*D+B*C     '分子を計算
    else if SLT = 2 then
        E=A*D-B*C
    else if SLT = 3 or 4 then
        E=A*C:F=B*D
end if

BUNSI=E
BUNBO=F
```

```
gosub *YAKUBUN
E=BUNSI
F=BUNBO

color 6:print "計算後（結果）":color 7
print using "###      ###     #######";A_,C_,E
if SLT=1 then
        print       "---  ＋  ---  = -------"
    else if SLT=2 then
        print       "---  －  ---  = -------"
    else if SLT=3 then
        print       "---  ×  ---  = -------"
    else if SLT=4 then
        print       "---  ÷  ---  = -------"
end if
print using "###      ###     #######";B_,D_,F
print

stop
end

'約分ルーチン
*YAKUBUN

BB=BUNBO
BS=BUNSI

*YAKUBUNMAIN
RR=BS mod BB
if RR<>0 then BS=BB:BB=RR:goto *YAKUBUNMAIN
SK=BB
BUNBO=BUNBO¥SK:BUNSI=BUNSI¥SK

return
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC95を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。
そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

✸学生＆未来のプログラマー必見！ 今度こそつまずかないC言語講座✸

ハロー！C言語ワールド

四辻 孝文

●第2回● 変数を使おう

変数とは？

さて，C言語講座の2回目です。今回はプログラムを組もうと思ったのですが，まずこれが使えないと困ってしまう「変数」の話です。

変数というのは値を記憶しておくための入れ物です。そしてその入れ物に「2倍しろ」とか「10をたせ」とかの命令を与えると，すでに記憶していた値を指示どおりに変えることができます。

変数を使う前に“宣言”を忘れずに

変数を使うためには，宣言というものが必要です。簡単なサンプルで見ていきます。**リスト1**を見てください。

では，上から順にプログラムを読んでいきましょう。

まず1行目。これはprintf関数などを使うための準備でしたね。2行目は空白行です。プログラムを見やすくしているためです。そして3行目からがプログラムの中身です。main関数ですね。

プログラムの4行目，「int a=0,b,c」と書いてある部分が，変数の宣言をしているところです。この場合「a」「b」「c」の三つの変数をint型で宣言しているわけです。そして「a」については変数の値を0に初期化しています。BASICでは，はじめて使う変数は指示をしなくても値が0になっているのですが，C言語では変数を宣言しただけではどんな値を持っているのかわかりません。この場合は，0にしているわけです。

int型は，2バイトの整数で一般的には，-32768から32767までの値を記憶できます。この変数の形にはいくつかあって，それぞれ値のとれる範囲がちがいます。くわしくは**第1表**を見てくださいね。

つぎは6行目を見てください。この数式，数学的にはおかしいですよね。「=」は両辺の式の値が同じであるという意味なのに，この式はどう考えても右辺のほうが大きいですよね。ところがC言語での「=」は，右辺にある式で計算した値を，左辺の変数に入れろという意味になるのです。

この場合，変数「a」は0ですから，まず右辺を見て「0+10」で10。これをまた「a」に戻すわけですから「a」は10になるわけです。つまりこの式は「a」に10を足して，それを「a」に入れろという意味になります。

7行目はそのまま「b」に15を入れているだけですね。

8行目もさっきの6行目がわかれば余裕ですね。「c」に「a」と「b」を足した値を入れているわけです。

10行目のprintf文の説明をしますね。printf関数は基本的に「"」に挟まれた部分を画面に表示するものです。このC言語講座の1回目で「¥n」は改行だと説明しました。「%d」もそれの仲間みたいなもので，これは「変数の値を10進数の整数で表示しろ」という意味です。「"」の内側の「%d」は，後ろに続く変数の値に，出てきた順番どおりに置き換えられます。

「aとbの和はcです」という意味になって，その変数のもつ値が表示されるので，このプログラムを実行すると**画面1**のように表示されます。

配列変数を学びながら，10個の数値の合計と平均を表示するプログラムに挑戦

前回とあわせると，これまでに二つのサンプル・プログラムを実行してみたわけですが，なんだか物足りなくありませ

≪リスト1≫宣言を学ぶためのサンプル・プログラム（行番号を入力する必要はありません）

```
01: #include <stdio.h>
02:
03: void main(){
04:     int a=0,b,c;
05:
06:     a=a+10;
07:     b=15;
08:     c=a+b;
09:
10:     printf("%dと%dの和は%dです¥n",a,b,c);
11: }
```

```
A>SAM1
10と 15の和は 25です
```

≪画面1≫リスト1のプログラム実行例（この例では，ドライブがAでファイル名がSAM1.EXE）

≪第1表≫代表的な変数の型

型名	printfで表示する場合	大きさ（バイト）	小数を扱える？
char	%c(文字)，%d(数値)	1	× 文字を扱うことが多い
short	%d	2	× 小さめの数値を扱う
int	%d	2	× 普通はこれを使うことが多い
long	%ld	4	× intでは足りないときに使う
float	%f	4	○ 小数を扱いたい場合に使う
double	%f	8	○ floatの精度では足りないときに使う

intの大きさは機種によってちがう場合があります。UNIXでは4バイトです。型名の前にunsignedを付けると，負の値を扱えなくなり，最大値が2倍になります。たとえばintなら扱える値は-32768から32767ですが，unsigned intでは0から65535になります。

んか？　今までは実行結果が毎回同じで，こちらからの入力が何もないものだったからではないでしょうか。そこでつぎのサンプルでは，キーボードから数値を入力してみることにしましょう。

それでは，キーボードから10個の数値を入力して，その合計と平均を表示するプログラム（**リスト2**）でも作ってみましょうか。あまりおもしろいサンプルじゃなくてごめんなさいね。

さて，どう変数を宣言しましょうか？　少なくとも10個は必要なので「a0」「a1」「a2」……とやっていくのでしょうか？　そんなことをしていたら，きりがないですね。こういうときに役に立つのが配列変数というものです。

配列変数というのは，同じ変数名でたくさんの値を記憶できる便利なもので，たとえば「a」という変数を10個の記憶場所をもつ配列として使いたい場合は，「int a[10]」と宣言します。こうすると「a[0]」「a[1]」「a[2]」……「a[9]」の10個が使えるようになります。カッコの中の数字は，0から宣言した個数-1になります。

キーボードからの入力には「scanf」関数を使うことにします。この関数を使って，たとえば「a」という変数に数値を入力させたければ「scanf("%d",&a)」と書きます。変数名の前の「&」はアドレス演算子というものですが，今の段階では深く考えなくてもいいです。とりあえず「scanf」関数では，変数名の前に「&」を付けると思っていてください。

もうひとつ問題があります。数値を入力させるという処理を10回も書くのは効率が悪いと思いませんか？　ひとつの処理を10回繰り返せばすみますね。繰り返しには「for」を使います。書式は「for(［初期設定式］;［継続条件式］;［再設定式］)」です。初期設定式というのは，ループのカウンタに使う変数の初期化をする部分です。つぎの継続条件式は，この式が成り立っている間，繰り返しを行なうという式のことです。そして再設定式というのは，カウンタに使っている変数を変化させる式です。たとえば，カウンタ用の変数に「i」を使い，増分は1。0からはじまり，10にならない範囲で続けるという条件で「for」を書くと，「for(i=0;i<10;i=i+1)」となります。BASICだと「FOR I=0 TO 9」ですね。

10個の数値の合計と平均を表示するプログラムを読もう

それではまた，順に**リスト2**のプログラムを見ていくことにしましょう。

1，3行目はもう説明不要ですね。4，5行目で変数の宣言をしています。「dt」が配列変数ですね。「heikin」は平均を記憶するための変数で，これは小数が扱えないと困るので「float」型にしてあります。

7行目で繰り返しの設定をしています。そして，その繰り返す処理が，8行目から10行目の部分です。BASICの繰り返し命令では，「FOR」命令のつぎの命令から「NEXT」までを繰り返しましたが，C言語では，中カッコ「{}」で囲まれた部分を繰り返します。

8行目は数値を入力してもらうためのメッセージを表示しています。今，何番目のデータかを表す変数「i」を表示するときに，1を足しているのは，「i」は0からはじまるからです。だって0番めって表示されたら変でしょ？

9行目で実際に数値を入力しています。配列変数「dt」の「i」番目にデータを入れるという使いかたをしているので，繰り返しで10個のデータを入力できるわけです。

10行目は合計を求めるために「goukei」という変数に今回の数値を足しています。「goukei += dt[i]」というのは「goukei = goukei + dt[i]」と同じ意味です。そして13行目で合計を10で割って平均を出しています。

あれ？　なぜか10.0と書いてありますね。10と書く場合とちがうのでしょうか？　じつはちがいます。プログラム中に10と書くとそれはint型やlong型と同じ，整数の10となり，10.0と書くとfloat型などのように小数点以下も含んだ10という値になるのです。整数型同士の計算では，小数点以下が無視されてしまい，それでは困るので「10.0」と書き，小数を扱うようにしています。

15行目で結果を表示しています。平均の「float」型は整数ではないので「%d」ではうまく表示できないため，「%f」で小数を表示させています。

ではまた来月

これで終わりです。どうですか？　わかりましたか？　配列変数は慣れないとわかりづらいかもしれません。でもこれが使えると一気にできることが増えます。がんばって自分のものにしましょうね。

```
A>SAM2
1番目の数値を入力してね！
1
2番目の数値を入力してね！
51
3番目の数値を入力してね！
320
4番目の数値を入力してね！
12
5番目の数値を入力してね！
10562
6番目の数値を入力してね！
573
7番目の数値を入力してね！
72
8番目の数値を入力してね！
765
9番目の数値を入力してね！
6
10番目の数値を入力してね！
33
合計が12395で平均は1239.500000でしたー
```

≪画面2≫リスト2のプログラム実行例（この例では，ドライブがAでファイル名がSAM2.EXE）

≪リスト2≫10個の数値を入力してその合計と平均を表示するプログラム（行番号を入力する必要はありません）

```
01: #include <stdio.h>
02:
03: void main(){
04:         int dt[10],i,goukei = 0;
05:         float heikin;
06:
07:         for(i=0;i<10;i=i+1){
08:                 printf("%d番目の数値を入力してね！¥n",i+1);
09:                 scanf("%d",&dt[i]);
10:                 goukei += dt[i];
11:         }
12:
13:         heikin = goukei / 10.0;
14:
15:     printf("合計が%dで平均は%fでしたー¥n",goukei,heikin);
16: }
```

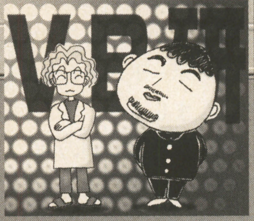
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual Basic 研究所

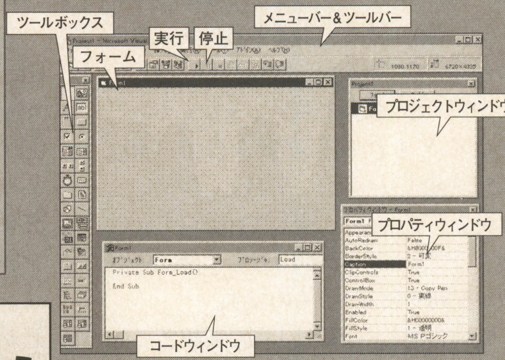
ビジュアル ベーシック

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



（左）**VB研・所長。**ニンテンドウ64に続き，プレイステーションを購入。しかしお目あての『パラッパラッパー』は売り切れで，あんまり使ってないようす。冬はダメっすね。というわけで，夏を求めてオーストラリアに行く予定。

（右）**助手4号。**その正体を探るのにも，そろそろ読者も飽きてきたでしょう。最近のお気に入りは，たまごっちとポケモン。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション。



第4部　第8回
ActiveX Control Padのすべてをお見せしましょう

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

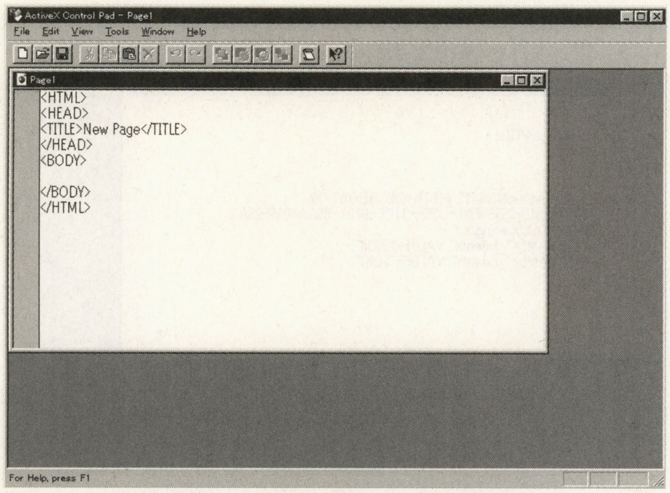
いよいよベーマガのホームページが立ちあがるそうですね。この連載のサンプル・プログラムも登録されるそうなので，ハンパなものは作れないと思うと夜も眠れません（うそです）。
さて，祝ベーマガ・ホームページ開設ということで，インターネット・シリーズ最新作ActiveX Control Pad（アクティブ・エックス・コントロール・パッド）を紹介しましょう！

何て便利なんだ，ACP！

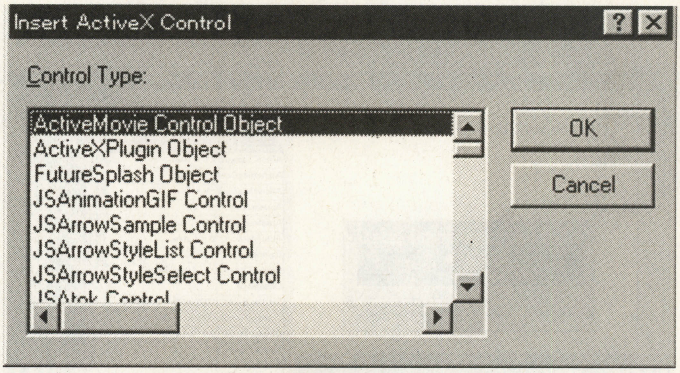
所長　読者のみなさん，ベーマガ・ホームページはご覧いただけましたかぁ？
助手　見た見た。とくに目次画面のアニメーションが秀逸だよな。ワシが作ったヤツ。
所長　あ，あんだ，そんな特技持ってったってが！
助手　ええぃ，訛（なま）るな！　ふふん，3D CGアニメーションはお手のものだもんね。ま，作ってほしいCGがあったら，気軽に相談してくれたまえ～。高いよ！
所長　えーと，考えておきまーす。さてさて，今月のテーマはVBScript（スクリプト）を使ってホームページ上でプログラムを作成するためのツール，『ActiveX Control Pad』を使いこなすことよ。
助手　ようやく予告が実現したか。略してACPかぁ？
所長　あんまり略さないみたいね。このActiveX Control Padを使えば，以前紹介したようにVBScriptを使ったホームページの作成がカンタンにできるのだ。ぼうず，VBScriptは覚えているか？
助手　ぷるぷる，あんまち。
所長　うむ。それではVBScriptを復習しつつ，ActiveX Control Padの使いかたを説明していこう！

ActiveX Control PadとVBScriptの関係は？

助手　あのさ，とりあえずActiveX Control Padって何か，簡単に言ってみてよ。
所長　えーとですね，順に説明すると，マイクロソフトが開発したブラウザ『インターネットエクスプローラ3.0（以降IE3.0と略）』があるよね。これを使えば，VBScriptのプログラムが動作すると。そのVBScriptを作成するためのツールが，ActiveX Control Padなのよ。
助手　ふーん。どうやって手に入れるの？
所長　IE3.0と同様に，マイクロソフトのホームページ（http://www.microsoft.co.jp）で無償で提供されていま～す。サイズは約2.7Mバイトと何とかなる範囲なので，がんばって取りに行ってくださいね。そうそう，日本語化するパッチ・プログラムもべつに置いてあるので，忘れずにダウンロードしよう。
助手　ActiveX Control Padがあれば，VBScriptが動作するページが簡単に作れるわけ？
所長　そうそう。これを使ってVBScriptを埋め込むことにより，ホームページ上でゲームからビジネス・アプリケーションまで，Windowsで可能なことはほぼ何でもできてしまうのだ。
助手　Windowsをクラッシュさせたりとか。
所長　それも可能なのだ。だから，注意しないとね！　どうして何でもできるかというと，IE3.0上で動作するVBScriptは，“ActiveXコントロール”と呼ばれるプログラム部品を利用しているところがミソなの。ActiveXコントロールは，WWWサーバ上に置かれ，ホームページをアクセスするとIE3.0を介して自動的に導入されるのだ。



《第1図》ActiveX Control Padの起動画面



《第2図》ActiveXコントロールの選択ダイアログ

ActiveXコントロールを作るには…？

所長　VBScript自体は，ボタンやテキスト・フィールドなどの単純なコントロールしか備えていないが，このActiveXコントロールを利用すれば，グラフィック表示やデータベースへのアクセスなど，何でもできるようになる。まぁ「何でも」と言っても，そういう機能を持ったActiveXコントロールが必要になるんだけど…。

助手　結局，ActiveXコントロールがなけりゃ，何もできないってこと？

所長　うむ。このActiveXコントロールの正体は，VBユーザーにはおなじみの“OCXコントロール”を一部機能拡張したものなのだ。

助手　えーと，OCXコントロールって，昔VBXと呼ばれていた外部ファイルで，機能拡張するものだよな。

所長　実際に，VBに付属するOCXコントロールを，ActiveXコントロールとしてそのまま使うこともできるぞ。前号で紹介した『Visual Basic5.0 CCE』を使えば，VBを使ってActiveXコントロールを作成することがも可能だ。

助手　って言ってね，先月。

所長　OCXコントロールを使うことからもわかるとおり，VBScriptのプログラミングは，ActiveXコントロールのプロパティを設定し，イベントプロシージャでコードを記述するという手順になる。ようはいつものVBと同じパターンよ。そこで登場するのが，ActiveX Contorl Pad。VBScriptのプログラミングを，VBライクなビジュアルな環境で作成できる，とっても便利なツールなのです〜。

どうやってプログラミングしていくかというと…

所長　ここでちょっと復習ね。VBScriptを使ったホームページは，つぎのような手順で作成していきます。

①ActiveXコントロールのHTML文書への埋め込み
②ActiveXコントロールのプロパティの設定
③プログラム・コードの記述

所長　これらのプログラムのコードやデータは，VBでは拡張子BAS／FRMなどのファイルで保存されるよね。ところがVBScriptでは，すべてHTML文書の中に埋め込まれることになる。具体的には，①でOBJECTタグを使って，埋め込むActiveX コントロールを指定する。②でPARMタグでプロパティを設定する。③でVBScriptを埋め込む，という作業になる。

助手　これって，直接『メモ帳』なんかのエディタで書いちゃいけないの？

所長　そうやってHTML文書の中に記述することもできるが，プロパティの設定やイベントプロシージャの記述などは，非常にめんどうなのだ。そこで，これを楽にしてくれるActiveX Control Padを使うわけ。

助手　すごい楽？　これはもう絶対楽？

所長　それじゃあ，実際にこれらの作業を行なうための方法を，簡単なサンプルを作りながら紹介してみよぉ。

ActiveXコントロールの埋め込み

助手　はじめは，ActiveX Control Padの起動ですかい。

所長　ダウンロードしてセットアップしたら，[スタート]ボタンの中から[プログラム]-[Microsoft ActiveX Control Pad]-[Microsoft ActiveX Control Pad]を選択することで，プログラムが起動する（**第1図**）。

助手　何か，意外にジミだね。

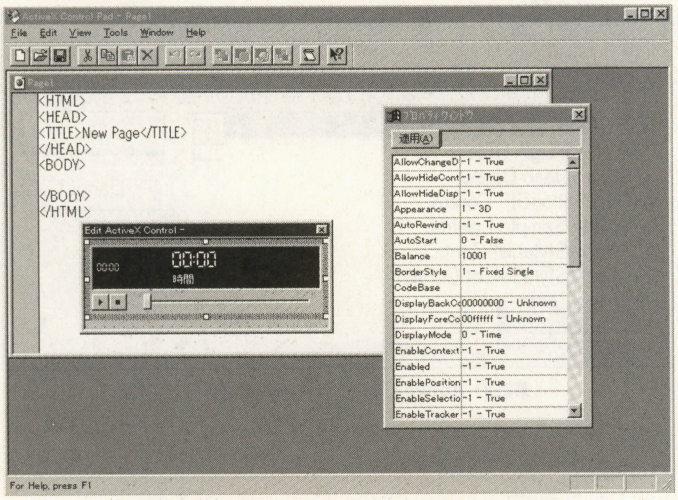
所長　Page1というタイトルのウィンドウは，HTML編集用のエディタだ。最初は初期状態のHTMLドキュメントが表示されている。

助手　ここから，VBScriptやActiveXコントロールを埋め込むHTML文書を表示，編集するわけやね。

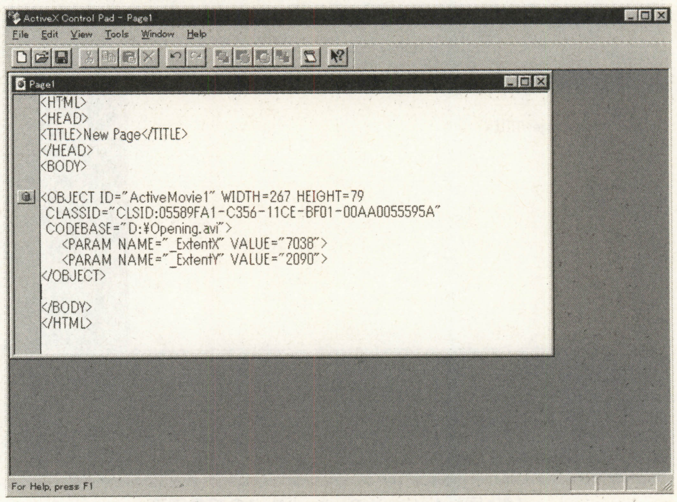
所長　HTMLに関しては，残念ながらエディタ程度の編集機能しかないので，実際には他のツールなどで作成したHTML文書を読み込んでVBScriptやActiveXコントロールを付け加えいくといいだろう。

助手　それでは，さっそく埋め込んでもらいましょう！

所長　はいはい。ActiveXコントロールを埋め込むには，HTML編集エディタでその位置にカーソルを移動し，メニューから[Edit]-[Insert ActiveX Control...]



《第3図》ActiveXコントロールのプロパティの設定



《第4図》ActiveXコントロールを埋め込んだHTML文書

を選択する。すると**第2図**のようなダイアログが表示され，埋め込み可能なActiveX コントロールの一覧が表示されるので選択し，[OK]ボタンを押すのだ。

助手　今回はどのコントロールを使うのかな？

所長　そうですねぇ。やっぱ，AVIファイルやMPEGファイルの再生をコントロールする，[ActvieMovie Control]ですかね。そんな感じで何かを選ぶと，ActiveXコントロール・オブジェクトの表示ウィンドウと，プロパティ設定ウィンドウが表示されるぞ（**第3図**）。

助手　これは動画を再生させる『Active Movie』！　見たことあるぞ。

所長　ここで，ActiveXコントロールのプロパティを設定するわけ。このあたりの設定は，VBとまったく同じなのよ。ボタンなら，キャプションや背景色などのプロパティを設定したりと。Active Movie Controlの場合は，再生するファイル名をFileNameプロパティに設定する。そして最後に，ActiveXコントロールを表示しているウィンドウを閉じると，HTMLエディタの中にOBJECTタグとPARAMタグが埋め込まれ，ActiveXコントロールの埋め込みは終了するのだ（**第4図**）。

助手　ふーん，これならママにもできそうだわ！

所長　プロパティを再び設定するには，HTMLエディタのOBJECTタグの左のボタンをクリックすると，AcitveXコントロールが表示されるぞ。

コードがなくてもいいの？

所長　VBScriptのコードを記述するには，“Script Wizard”と呼ばれるツールを使う。これには，イベントとアクションの設定機能が用意されていることがポイント。つまり，どのイベントが発生したときにどんなアクションを行なうかを，プログラム・コードを記述することなく設定できるわけ。

助手　わかりにくい。もっとお母さんみたいに優しく話してぇ。

所長　たとえばね，ボタンが押されたときに，指定したURLのホームページを表示する処理はよくやるわよね。この処理を行なうVBScriptのコードを，記述することなく生成してくれるの。もちろん，VBのコード・エディタのように直接，プログラムを記述することもできるわ。

助手　もっとわかりやすく。

所長　それじゃ例として，先ほどのActiveMovie Controlの他にCommandButtonを追加して，ボタンが押されたら動画を再生するページを作ってみるね。

手順を追ってみるから注目

所長　1ステップずつ説明するから，よーく見てね。

①メニューの[Tools]-[Script Wizard...]を実行すると，**第5図**のようなウィンドウが表示されます。

②イベントの選択をします。左上の“Select an Event”のエリアで，コードを記述するActiveXコントロールを選択し，クリックします。

③すると，そのコントロールのイベントの一覧が表示されるので，コードを記述するイベントをクリックします。

④とりあえずここでは，ボタンが押されたというイベントを選択します。操作としてはCommandButton1をクリックして，Clickを選択します（**第5図**）。

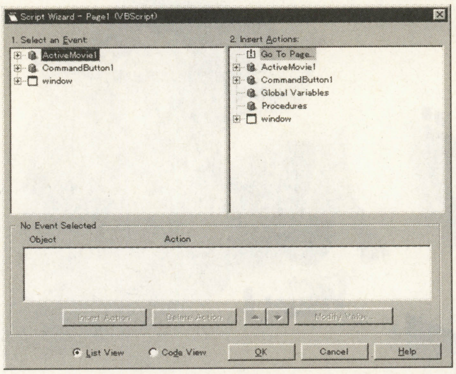
⑤つぎに，右上の“Insert Actions”のエリアで，イベント発生時のアクションを選択し[Insert Action]ボタンを押すと，アクション・リストに追加されます。

⑥“動画を再生する”というアクションを登録するには，ActiveMovie1のRunアクションを選択し，Insert Actionボタンを押します（**第7図**）。

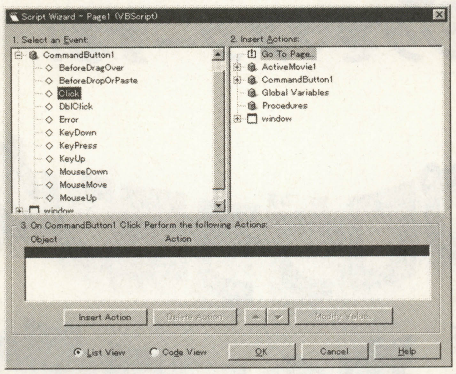
⑦この操作を繰り返すことで，コードを記述することなく，VBSCriptを埋め込むことができます。

所長　直接コードを記述した場合には，Code Viewオプションを選択すると，アクション・リストの表示エリアがコード入力エリアに変わるぞ（**第8図**）。また，選択したアクションがどんなコードを生成しているかは，Script Wizardを終了して，HTMLエディタで見ることができるのだ。関数やグローバルな変数の記述は，このエディタで行なうことになる。

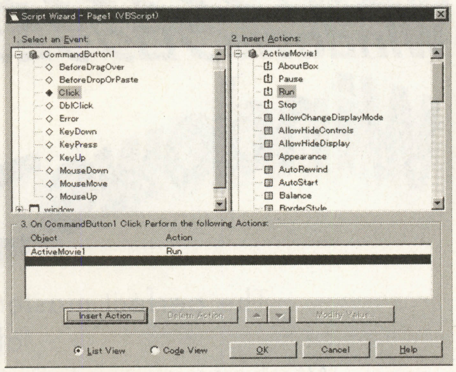
助手　できましたな，さっそく見てみようかい。IE3.0で見られるんだよね。



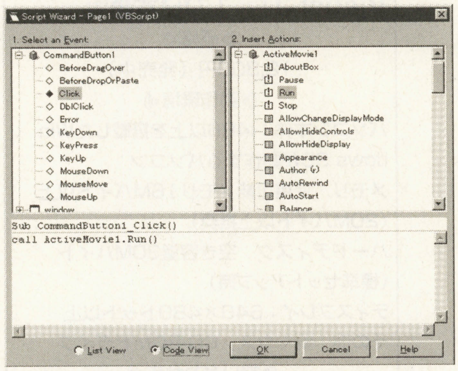
《第5図》Script Wizard ウィンドウ



《第6図》Script Wizardでのイベントの選択



《第7図》Script Wizardでのアクションの選択



《第8図》Script Wizardのコード・ウィンドウ

《第9図》サンプルのページを表示するIE3.0

所長　第9図がソレね。ボタンを押すと，動画が再生されるぞぉ。

助手　何か，見たことのあるビデオだねぇ。別冊のオープニング・ビデオですかい。

まとめ

所長　はい，結論です。VBを使ったことがあるユーザーなら，ActiveX Control Pad を使いこなすことは簡単だろう。とは言っても，今回紹介した方法では，HTMLのレイアウトを使っているため複数のコントロールを利用した場合にピクセル単位の配置を行なうことができないし，IE3.0で見てみるまでわからない。これを解決するには，ActiveX Control Padに装備されている“レイアウトファイルの生成機能”を使う必要がある。次回は，このレイアウト機能の使いかたと，実際にホームページに置くときの注意点について紹介したい。

助手　一気に言ってしまったね。ホラ，スペース余ってるよ。どうすんだよ！

所長　…えーっと，どう，最近景気は？

助手　何じゃそりゃ。

所長　えーとえーと，そうだ！　このまえ2人で行ったスノボは，楽しかったねぇ。

助手　スノボぉ？　最近はやっぱ，ポケモンやね。ポケモン知ってる？　『ポケットモンスター』の略。モンスターを捕まえて育てたり，図鑑を完成させるゲームボーイ用のソフトのコト。読者のみなさん，誰でもいいからミュウを持っている人がいたら連絡くださいね（bm@jolls.co.jp）。

所長　一気に趣味をだしたね。

助手　所長，ポケモンやってる？

所長　いーや。

助手　ダメだそりゃ。もうダメ。友達じゃない。仲間ハズレぇ。

所長　ガーン！　って，アンタとは所長と助手の関係でしょ！

助手　ダメだね。人間失格！　来月まで買っておくように（命令）。

所長　は，はい。

新技術やワンランク上の
Windowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター

The perfect master of Windows programming

（元Delphi完全マスター）

Microsoft
Visual J++ 1.0日本語版
《価格》
12,800円（発売中）
《動作環境》
パソコン本体：i486以上を搭載したWindows 95が動作するパソコン
メモリ：使用可能メモリ16Mバイト以上（20Mバイト以上推奨）
ハードディスク：空き容量30Mバイト（標準セットアップ時）
ディスプレイ：640×480ドット以上
その他：要マウス，CD-ROMドライブ
《問い合わせ先》
マイクロソフト㈱　☎03-5454-2300

第1回　インターネット時代のJava完全マスター！

TEXT & PROGRAMMING●（野多 良改め）石川直人

「アッ！」という叫びとともに消滅した連載『Delphi完全マスター』。その代わりといっては何ですが，ペンネームと共に生まれ変わったのが当コーナーです。並み居るプログラミング連載陣の中でも，たとえそれがVB研でも，さらに先に進みワンステップ上のプログラマーのかたがたにご愛読されるような連載をめざす所存でございます。

手はじめはJava（ジャバ）！

何と特集と連携するという スキのないやりかた

栄えある第1発目は，特集「クリエイターのためのインターネット活用」と連携し，ネットワーク対応プログラミング言語であるJavaを扱ってみます。

まずはJavaの基礎知識を紹介するとともに，果てはマイクロソフトから発売されたJava開発環境『Visual J++』を使って，実際にJavaアプレットを作成する過程を紹介していきます。と，知らない人が聞くとむずかしそうなことを言ってしまいましたが，それはすべての事象に当てはまるもの。初心者のかたも，どうぞついてきてください。

聞いて驚く， ネットワークは危険!?

最近パソコン業界の最大のキーワードは，何が何でも“インターネット”です。読者のみなさんの中にも，インターネット接続環境を手に入れている人は多いことでしょう。

インターネットの価値は，世界中に存在する膨大なデータ資源に，実に簡単にアクセスできることです。WWW（ワールド・ワイド・ウェブ）を中心としたインターネット・サービスによって，さまざまなデータが世界中を飛び交っています（第1図）。

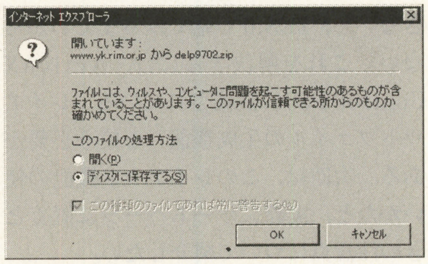
ところで，そのように通信されているデータの中には，プログラムの実行ファイルも存在します。

文字情報や画像情報ならばともかくとして，プログラムをネットワーク経由で入手する場合は，いろいろと気をつけなければならないことがあります。代表的なのは，いわゆる“コンピュータ・ウイルス”をはじめとする，悪意のあるプログラムの存在です。

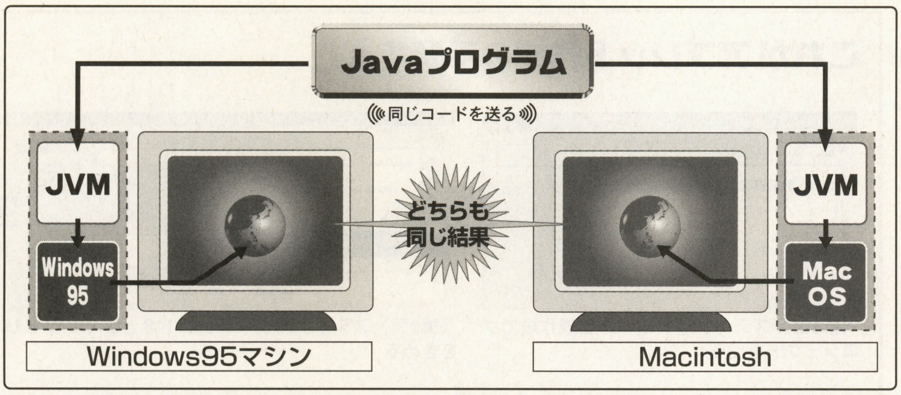
ネットワーク経由で，まったく面識のない人が提供するプログラムを持ってくるわけですから，どんなプログラムが混ざっているかわかりません。「人を見たらドロボウと思え」をも凌駕（りょうが）する，「見るまえに疑え！」，果ては「プログラムを見たらウィルスと思え！」に行き着いてしまいます。これでは，安心してネットサーフできません。

しかし現在のところは，ネットワークから入手したプログラムの安全性については，使用する個人個人が判断するしかないのです（第2図）。

《第1図》インターネットのホームページなどから，さまざまな情報を入手することができる



《第2図》インターネットからファイルをダウンロードしようとするとき，このような警告が表示されるのには，それなりの意味がある



《第3図》OS上でJVMを動かし，その中でJavaアプリケーションを実行するという仕組みによって，Javaはあらゆる環境で動作できる

キケン，コワイ，そこで登場するものは？

さて，絶望的な気分になったところで，ちょっと話を変えましょう。プログラミング言語の基本的なものとして，BASIC／C／PASCALなどがありますね。またそれらをベースに，プログラミングしやすくするためオブジェクト指向を取り入れた，C++やObject Pascal（オブジェクト パスカル）(Delphi（デルファイ）)などが最近では主流になってきています。

しかし，それらは従来のスタンドアローン（ネットワーク接続されていない状態）環境で動作するプログラムを作るためのものでした。

ネットワーク化が進み，複数のコンピュータどうしで，データだけでなくプログラムさえもやりとりすることが珍しくなくなってきた現在，ネットワーク環境を考慮したプログラミング言語が必要になってきています。

先ほど例にあげたような，「危険なプログラムを排除する仕組み」を持ったプログラミング言語が必要なのです。

そこで“Java”が作りだされました。Javaについて一言で説明すると，「C++言語を，ネットワーク・コンピューティング環境に対応させつつ，言語仕様を洗練した，高度なオブジェクト指向言語」といった感じになります。

Javaならばネットワークでも安全！

現在Javaがもっともよく使われているのは，ホームページをインタラクティブ(双方向)にするという用途です。つまり，カーソルを当てると文字を反転させたり，グラフィックをアニメーションさせるような使いかたです。

ところで，そのようにホームページを装飾するためのプログラムを実行するときにまで，いちいちそのプログラムの安全性を確かめなければならないというのは，とてもめんどうだと思いませんか？

ホームページを見るときくらい，「もしかしたらファイルが消されるのでは…」といった不安などなしで，気楽にアクセスしたいですよね。

ご安心ください。そのような場合にこそ，Javaは有効に活用できます。このような用途に使われるJavaプログラムを，「Javaアプレット」と言います。

Javaプログラムの中で，ネットワーク経由で提供されるJavaアプレットに関しては，ファイルへのアクセス機能に制限がつけられています。具体的には，Javaアプレットではハードディスク内のファイルなどへはアクセスできないのです。

このような仕様により，Javaアプレットは，ネットワーク上で気軽に実行できるようになっています。これで，疑うことなくネットサーフができるわけです。

人当たりのイイJavaは環境選ばず！

Javaの大きな利点として，動作環境を選ばず，さまざまなOS(基本ソフト)上で同じプログラムを実行できる点があります。これは，JavaがJVM(Java Virtual Machine（ジャバ バーチャル マシン）：Java仮想マシン)という仕組みを使って動作しているからです。

JVMとは，Java仕様で規定された，Javaが仮想的に動作するコンピュータのことです。さまざまなOS上のJava実行環境は，まずこのJVMをエミュレート(あるマシンの動作をそっくりそのまま真似すること)します。そして，Javaプログラムをエミュレートした，仮想的に存在するJVMというマシン上で動作させるわけです(第3図)。

ようするに，Windowsがハードウエアのちがいをドライバで吸収するように，JavaはJVMによってハードウエアのちがいを完全に吸収してしまうわけです。これで，Javaが環境を選ばず動作する理由がわかったはずです(よね？)。

現在，アプリケーション・ソフトは，それぞれの環境ごとにべつのものを用意しなければなりません。しかし，今後Javaが主流になると，1本のプログラムを作るだけで，あらゆる環境で実行できるようになることが予想されます。すごいですよねぇ。

何よりも先進のメモリ管理機能が注目なのだ

ここから先の説明は，実際にプログラムを組んだ人間でないとわからないかもしれません。あらかじめご了承を。

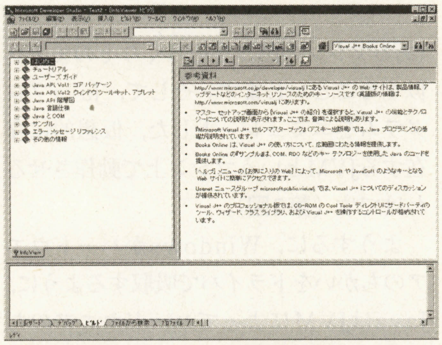
注目すべきことに，Javaはメモリ管理機能が非常に優れています。プログラムの暴走の原因の大半が，不正なメモリ・アクセスによるものですが，Javaでは不正なメモリ・アクセスというものが，ほとんど起こらない言語仕様になっているのです。

というのは，C／C++言語でよく使われるポインタを使って直接メモリにアクセスする機能が，Javaではなくなっているからです。そのかわり，C／C++言語ではポインタを使わなければできなかったことを，よりスマートな方法で実現できるように改良されています。

また，C／C++言語で問題になる“メモリリーク”の問題を解決しています。メモリリークとは，プログラム中確保したメモリを解放し忘れることにより，無駄なメモリを消費してしまうことです。

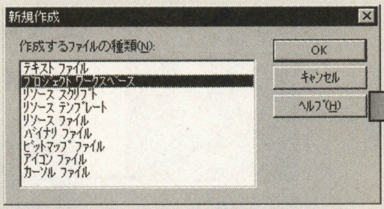
Javaはメモリをつねに監視しており，もしも不必要に確保されているメモリを発見したら，自動的に解放してくれるようになっています。

これにより，プログラムの不具合のもう一つの代表的な原因である，正体不明

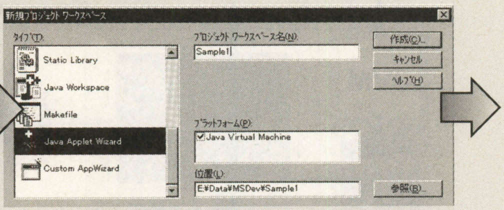


《第4図》まったく同じ環境でJava，C++，Fortran（フォートラン）などの開発ができるDeveloper Studio

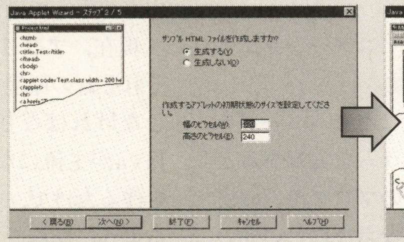
これがアプレット作成の手順だぁ！



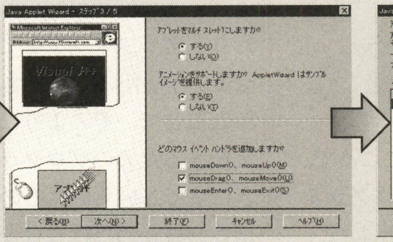
《第5図》ステップ①まずは，新規作成でプロジェクトを作る



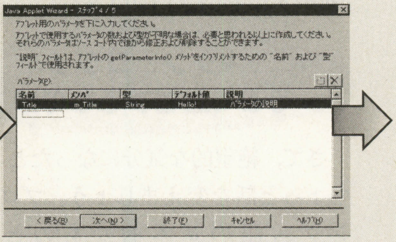
《第6図》ステップ②プロジェクト名とディレクトリをきめる



《第8図》ステップ④ここでは，Javaアプレットのサイズを指定できる



《第9図》ステップ⑤Javaアプレットで使用するイベントを指定



《第10図》ステップ⑥HTMLから渡すことができるパラメータの種類や初期値を設定

のメモリ不足によるエラーがなくなるのです。いやー，本当にJavaってエライですね。

ココデ登場，Visual J++！

Javaの基本となる開発環境は，Javaの開発元である米サンマイクロシステムズ社から提供されている，JDK（Java Development Kit（デベロップメント キット））です。

しかし，JDKはコマンドライン・ツール（DOSのようにコマンドを入力して使うプログラム）で構成されているので，非常に使いにくいものとなっています。

そこで，今回紹介するマイクロソフトの『Visual J++』のような，より快適なJavaのプログラミング環境が各社から発売されています。

Visual J++は，Visual C++と同じくMicrosoft Development Studio（スタジオ）という統合開発環境を利用しています（**第4図**）。Visual C++をすでに使ったことのある人ならば，Javaは言語仕様もC++とよく似ていることもあり，簡単にこの環境を使いこなすことができるでしょう。

それでは，いざJavaアプレットを作ってみるのだ

さっそく，実際にVisual J++を使ってJavaアプレットを作ってみることにしましょう。

まずは，ステップ①としてJavaアプレットの原型（スケルトン）を作成します。Visual J++の[ファイル]-[新規作成]から[プロジェクトワークスペース]を選択します（**第5図**）。

すると，新しいプロジェクトのウィザードが起動します。ステップ②の最初のページでは，作成するプロジェクトのタイプや保存するフォルダを設定します。タイプを[Java Applet Wizard]にし，適当なプロジェクト名とフォルダを指定してください。ここでは，“Sample1”プロジェクトということにします（**第6図**）。

[作成]を押すと，つぎのステップに進みます。ここからは作成するJavaアプレットのオプションを指定していきます。

ステップ③④では，何も変更せず[次へ]を指定します（**第7図，第8図**）。

ステップ⑤では，Javaアプレットが受け取るマウス・イベントを指定することができます。今回は，マウスの移動イベントであるmouseDrag()，mouseMove()を指定しておきます（**第9図**）。

ステップ⑥では，HTMLファイルからオプションとして指定できるJavaアプレットのパラメータを設定できます。ここでは，String（文字列）型で“Title”という名前のデータを準備しておくことにします。デフォルト（初期設定）値は“Hello!”とします（**第10図**）。

ステップ⑦では，アプレットの情報を設定します。ここはデフォルトのままでいいでしょう（**第11図**）。

以上で，設定は終了です。[終了]を押すと，今まで設定したオプションが表示されます。問題がなければ[OK]を押して，実際にプロジェクトを作成しましょう。

このようにして自動的に作りだされたプロジェクトは，これだけで十分にJavaアプレットとして成り立っています。

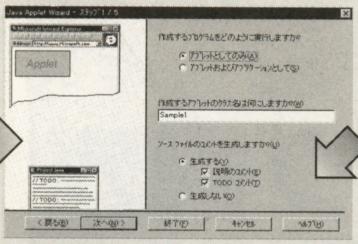
ためしに，[ビルド]-[実行]を行なってみましょう。ファイルがコンパイル（翻訳）され，自動的に『インターネットエクスプローラ3.0』が起動するはずです（**第12図**）。

誌面ではわかりませんが，実際には地球がくるくるまわるアニメーションが表示されます。

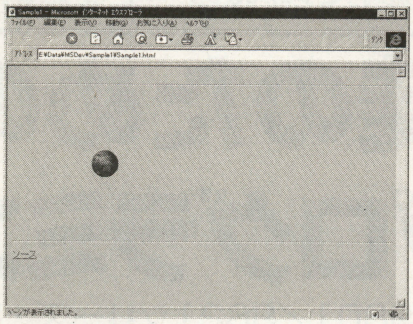
文字を表示し，地球を動かす！

これをもとに，いくつかのコードを追加して，独自のアプレットにしてみましょう。

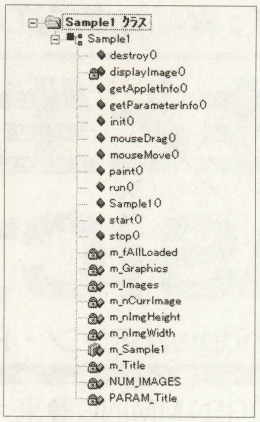
変更は2点。まずは，マウスを動かす



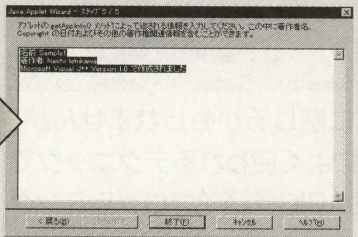
《第7図》ステップ③アプレットのクラス名などを入力する。今回は何も変更しない



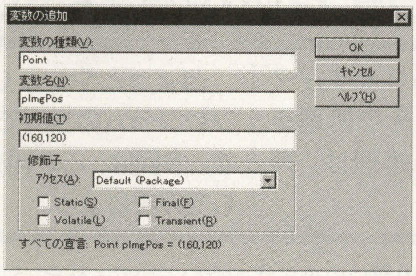
《第12図》自動作成されたアプレットのスケルトン。地球がまわるアニメーションが表示される



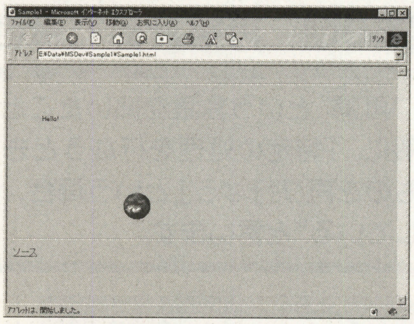
《第13図》ClassViewによって，Javaプログラムのクラス構造が一目でわかる



《第11図》ステップ⑦最後に，アプレットの作成者情報を設定



《第14図》このように変数を追加することができる



《第15図》スケルトンを改造していくことで，簡単にアニメーション機能を持つJavaアプレットを作成することができる

とそのマウスの方向に地球のアニメーションが移動するようにすること。そして，画面に先ほどウィザードで指定した文字列“Hello!”を表示することです。

画面左側にあるツリー構造は，ClassView（クラスビュー）と言い，Javaプログラムのクラス構造を表しています（**第13図**）。

ここから変更したいクラス（メソッド，イベント，変数など）を選択し，その部分にコードを追加したり，変更したりすることによって，プログラムを組んでいくことになります。

まずは，地球を表示する位置を記憶するための変数を準備します。ClassViewの上から2番目の項目である“Sample1”の上で右クリックし，変数の追加を選びます。そして，**第14図**のように設定します。

すると，

```
Point pImgPos = (160,120);
```

という行がソースコードに追加されるので，これを

```
Point pImgPos = new Point(160,120);
```

と書き換えます。これは，Pointクラスは単純変数ではないので，クラス生成の手続きをしなければならないからです。

このあたりのことについては，くわしく説明しているスペースがないので，そういうものなんだと読み飛ばしておいてください。

続いて，ClassViewからmouseMove()をダブル・クリックし，mouseMoveイベントのソースを表示させます。

そして，その部分に

```
pImgPos.move(x,y);
```

というコードを追加します。これは，pImgPosにマウスの位置であるx，yを代入する命令です。

さらに，displayImage()にある

```
g.drawImage(m_Images[m_nCurrImage],
(size().width-m_nImgWidth)/2,
(size().height-m_nImgHeight)/2,null);
```

という部分を，

```
g.drawImage(m_Images[m_nCurrImage],
   pImgPos.x,pImgPos.y,null);
```

に変更します。これで，マウス・カーソルを追って，地球が動くようになりました。

しかし，実行してみればわかりますが，これでは以前描かれた地球のイメージが消えずに残ってしまいます。そこで，drawImageするまえに，

```
g.clearRect(0,0,size().width,
size().height);
```

という行を追加し，画面を消去するようにします。

あとは，文字を表示するだけです。文字表示は，drawString命令を使います。先ほど追加したclearRect命令のあとに，

```
g.drawString(m_Title,50,50);
```

と追加することで，無事“Hello!”と表示されました（**第15図**）。やはり誌面ではわかりませんが，マウス・カーソルを動かすと，それを追って地球のイメージも動きます。

みなさんもJavaに挑戦してみてはイ・カ・ガ？

このように，Visual J++を使うことによって，非常に簡単にJavaアプレットを作成することができます。

今回実際に入力したコードはほんの数行ですが，それだけでアニメーション・アプレットを作成することが可能なのです。みなさんも，Javaを使った楽しいホームページに挑戦してみてください。いいものができたら，インターネット経由で送ってくださいね！

来月のネタは何になるか，Visual Basicではないことは確かですが，楽しみに待っていてください。それでは。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC(ベーシック)プログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第59回　再帰計算で緻密なグラフィック描画を実現しよう！

“再帰(さいき)”という言葉を聞いたことがありますか？一般に，「特定の処理を行なうときに，その処理そのものを再び行なう」という場合，その処理は“再帰している”と言います。

ちょっとややこしそうに感じるかもしれませんが，プログラムの世界では実によく使われるテクニックです。今回は，この再帰をBASIC言語でプログラミングしてみましょう。

画像圧縮にも使われている！

再帰は，その考えかた自体は昔から存在しました（主に数学で扱われている)。

しかし，実際に手計算で処理を行なおうとすると作業量が大きく，非常に手間がかかるものでした。最近になってようやく，コンピュータの普及や処理能力の向上などにより，現実的な結果を出力できるようになったのです。

当初は，グラフィックとして表現する程度でしたが，データに再帰性が含まれるような“画像圧縮[*1]”などでも，圧縮率を高めるために再帰が応用されています。また，プログラミングでも再帰の考えかたは非常に重要で，複雑な処理を簡単でわかりやすく表現できます。

それでは，まず最初に再帰を利用した例を見てみることにしましょう。

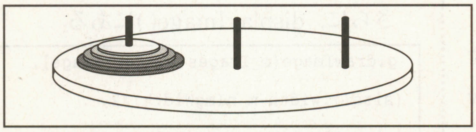
『ハノイの塔』って知ってる？

再帰のサンプルとして，『ハノイの塔』というパズルを紹介します。

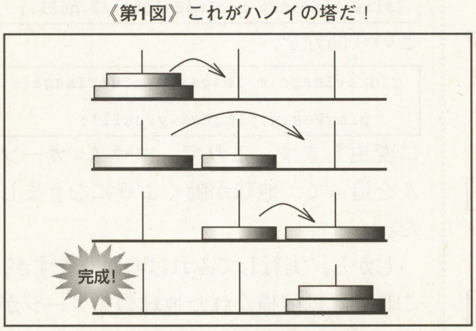
まずは，第1図を見てください。『ハノイの塔』は，このように“3本の柱”と“任意の数の円盤”で構成されたものです。円盤は中央に穴が空いていて，柱をとおせるようになっています。また，大きさはそれぞれ異なっていて，同じ大きさの円盤はありません。

最初，円盤は一つの柱に積みあげられています。このときには，下の円盤ほど大きいものになっていて，小さい円盤の上に大きな円盤を乗せられていることはありません。

パズルのルールは，この円盤を1枚ずつ他の柱に移していき，最終的にすべての円盤を最初とは異なるべつの柱に移すというものです。ただし，円盤の移動は1回に1枚だけ，また，小さい円盤の上に大きな円盤を積みあげることはできません。



《第1図》これがハノイの塔だ！



《第2図》円盤が2枚の場合

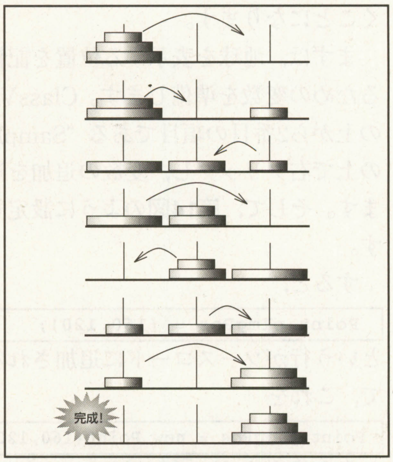
解法はどうなる？

それでは，この『ハノイの塔』の解法を，円盤の数を変えながら考えてみましょう。まず，円盤が2枚の場合は簡単ですね。第2図のような手順で，3回でべつの柱に移動させることができます。

同じように，円盤が3枚の場合は第3図のような手順になります。このときは，合計7回必要になりました。

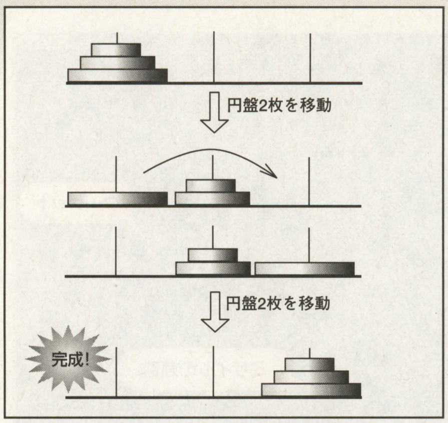
それでは，円盤の枚数がもっと多くなった場合はどうすればよいでしょうか？

ここで，第2図と第3図の手順をくらべてみましょう。よく見ると，第3図の手順

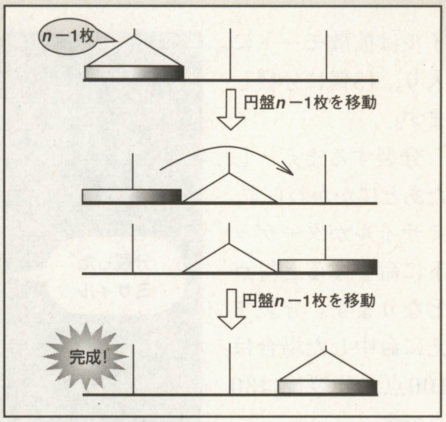


《第3図》円盤が3枚の場合

*1 画像圧縮（がぞうあっしゅく）
静止画／動画ともにデータサイズは巨大になりがちで，そのままではパソコンで扱いづらくなっている。そのため，たいていの画像は圧縮された形でやりとりされる（インターネットで見ている画像もほとんどが圧縮されている)。自然画に対しては，静止画で“JPEG”，動画で“MPEG”が世界標準規格と言われている。



《第4図》円盤が3枚の場合を一部省略して見ると…？



《第5図》円盤がn枚のときはこう考える！

には，部分的に**第2図**の手順が含まれていることがわかります。つまり，円盤の枚数が3枚の場合の手順は，**第4図**のような形式で表現することもできるわけです。

これを，円盤の枚数がn枚の場合に拡張すると，**第5図**のような手順になります。まず，n枚の円盤の中で上のn－1枚を（1枚残す形），n－1枚の円盤を移動させる手順によってべつの柱へ移動させます。つぎに，残った一番大きな円盤をもう一つのべつの柱へ移動させます。そして，再びn－1枚を，n－1枚の円盤を移動させる手順によって一番大きな円盤の上に乗せます。

このように，ハノイの塔では，n－1枚の円盤の移動方法がわかっている場合には，n枚の円盤を移動させることができます。よって，1枚の円盤の移動方法がわかっているならば，それを順番に拡張してやれば，どんな枚数であっても移動方法がわかるのです。1枚の円盤ならば単に移動させるだけですから，結果的に任意の枚数であっても，移動方法は判明していることになります。

ここで，n枚の移動手順に，枚数は異なるもののn－1枚の同じ移動手順を利用している部分が再帰に相当するのです。

再帰計算グラフィックに挑戦！

さて，つぎはいよいよ再帰をプログラムに活用してみましょう。今回は，再帰グラフィックを表示するプログラムを用意しました。

まずは，**リスト1**を入力して，プログラムを実行させてください。このプログラムは，入力された数値に応じて再帰グラフィックを表示するプログラムです。

実行すると，再帰を何段階まで行なうかを聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力後，指定された段階まで再帰を行なったグラフィックが表示されます（**写真1～写真3**）。

これらの写真を見るとわかるように，グラフィックは**写真1**の形が基本になっています。**写真1**の各辺について，小さくした同じ形にしたものが**写真2**になるわけです。そして，さらにそれを繰り返したものが，**写真3**になります。

この関係が，再帰になっているのです。そのため，入力する数値を大きくしていくことによって再帰の回数が増えていき，図はどんどん細かくなっていきます。

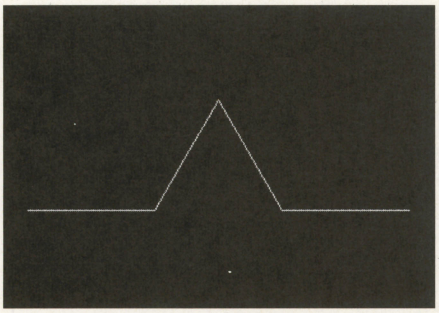
再帰部分のリストに注目！

リスト1には，基本的な図形である**写真1**を描くサブ・ルーチン*2（①の部分）と，それを再帰レベルに応じて呼びだすサブ・ルーチン（②の部分）があります。

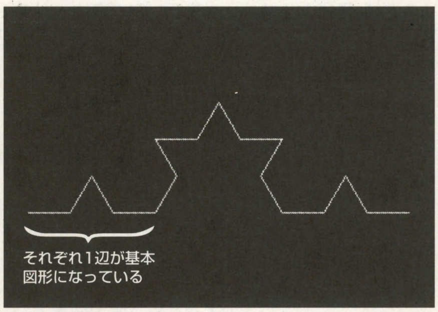
②では，図形の1辺1辺を描くときに，再び自分自身を呼びだしています（310行③の部分)。これによって，再帰を実現しているのです。

ところが，BASIC言語の場合，サブ・ルーチン内部で利用している変数は“グローバル変数*3”になってしまいます。そのため，自分を呼びだした場合には，自分が利用している変数が呼びだした先で変更されてしまいます。これではうまく再帰計算は行なえません。

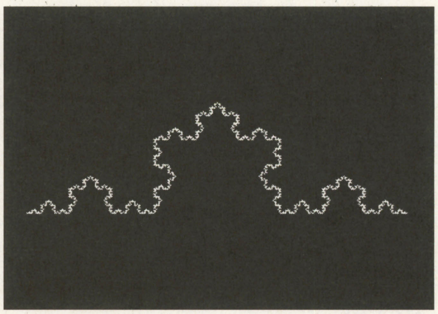
そこで**リスト1**では，再帰サブ・ルーチン内部で利用する変数は配列変数とし，配列変数の添え字をサブ・ルーチンが呼びだされるたびに変更しています。これにより，自分が利用している変数と，呼



《写真1》リスト1で，再帰回数を1とした場合の図形。これが，基本的な図形となる



《写真2》同じくリスト1で，再帰回数を2とした場合の図形。基本図形の直線部分が，小さい基本図形に置き換わっている



《写真3》同じくリスト1で，再帰回数を5とした場合の図形。再帰が繰り返されることによって，小さい基本図形によって大きな基本図形が構成されているような表示になる

*3 サブ・ルーチン（sub routine）
一定の処理を行なうプログラムを作っておいて，プログラムから必要なときにそれを呼びだすことで，処理の構造化／簡略化ができる。そのように呼びだされるルーチン【routine：命令の集まり】を，サブ・ルーチンと言う。

*3 グローバル変数（global variable）
一般にC言語などでは，プログラムをモジュール単位（一つのサブ・ルーチンと考えてもいい）にわけて作成する。そのどのモジュールでも共通に使用できる変数のことを，グローバル【gloval：全体的な】変数という。これに対して，モジュール内でのみ使うことができる変数を，ローカル【local：地域的／局部的な】変数と呼ぶ。

びだした先で利用する変数を分離しています。

配列変数の添え字は再帰レベルと対応するので，再帰レベルを格納している変数を添え字として利用します。再帰レベルは最初は0とし，再帰サブ・ルーチンの先頭で「+1」，再帰サブ・ルーチンから復帰するときに「-1」します。

こうすることにより，たとえば呼びだした側で添え字が4だった場合，呼びだされたほうは5となり，変数が分離されます。また，再帰レベルが入力された数値と同じ大きさになっていたら，再帰を用いない処理を行ないます。

このような処理によってBASIC言語でも，ローカル変数のような機能を実現しているのです。

『分裂ミサイル・ゲーム』で遊ぶ！

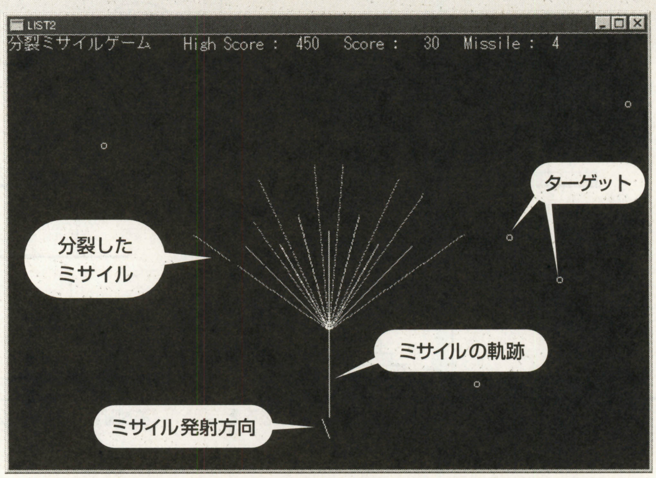
最後に，このような再帰プログラムを利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト2**が，今回作成した『分裂ミサイル・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面中にはいくつかのターゲットが存在し，それぞれいろいろな方向に移動しています。

プレイヤーは，画面中央下の砲台を④⑥キーで操作して，このターゲットに向けてミサイルを発射してください。ミサイルは，スペース・キーで指定された方向に進んでいきます。さらにプレイヤーがスペース・キーを押すことで，ミサイルは拡散モードに入り，15個に分裂します。

分裂するまえ／したあとにかかわらず，ミサイルがターゲットに命中すると得点となります。分裂まえに命中した場合は100点，分裂後は30点です。

ミサイルは全部で5発用意されており，全部撃ちつくすとゲーム終了となります。



《写真4》リスト2の『分裂ミサイル・ゲーム』構成画面

再帰はどういうふうに使っている？

リスト2では，ミサイルの分裂の部分で再帰を利用しています。

ミサイルを分裂させるサブ・ルーチンでは，基本的に二つに分割する処理しか行なっていません（④の部分）。しかし，サブ・ルーチン中で自分自身を呼びだすことによって，分割したあとのミサイルを再び分割させています（1300行⑤の部分）。

この再帰を2回繰り返すことによって，最終的に15個のミサイルに分割させるわけです。配列変数の添え字の余裕を大きくとったうえで再帰レベルを変更すると，さらに多くのミサイルへの分割もできます。

また，分割するときの広がり角度を変更すると，広範囲に広がるようにしたり，逆に狭い範囲に集中したりすることもできます。これを改良すると，打ちあげ花火などを作ることも可能になるわけです。

まとめ

再帰プログラムの考えかたはわかりにくい面もありますが，処理内容が再帰の特性を持っている場合には，簡単なプログラムで複雑な処理を実行できるようになります。

ローカル変数を使うことができるC言語などでは，非常に簡単にプログラムを作成することができます。ローカル変数の使えないBASIC言語などでも，今回紹介したようなテクニックで再帰を実現することが可能です。

ぜひ，あなたも再帰プログラムの作成にチャレンジしてみてください。

《リスト1》再帰グラフィック表示プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM RD(3),LD(3),CC(7)
30 DIM RR(99),LL(99),II(99) 'ローカル変数用配列変数
40 FOR I=0 TO 7
50  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 50 CC(I)=I
60 NEXT
70 CC(0)=0
80 FOR I=0 TO 3
90  READ RD(I),LD(I) '基本図形の読み込み
100 NEXT
110 CLS 'N88BASICは 110 CLS 3
120 INPUT "再帰レベル";N
130 SL=-1 '再帰レベルをカウントする変数
140 X=100
150 Y=200
160 R=0
170 L=300
180 GOSUB *PUTLINE
190 WHILE INKEY$=""
200 WEND
210 END
220 *PUTLINE
230 IF SL>=N-1 THEN GOSUB *STLINE:RETURN '再帰レベルが指定レベルならば再帰を
止める
240 SL=SL+1 '再帰レベルをあげる
250 RR(SL)=R
260 LL(SL)=L
270 FOR I=0 TO 3
280  R=RR(SL)+RD(I)
②290  L=LL(SL)*LD(I)
300  II(SL)=I
310  GOSUB *PUTLINE '再帰呼びだし ←③
320  I=II(SL)
330 NEXT
340 SL=SL-1 '再帰レベルをさげる
350 RETURN
360 *STLINE
370 X0=X
380 Y0=Y
390 X1=X+L*COS(R*3.1416/180)
①400 Y1=Y-L*SIN(R*3.1416/180)
410 LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),PSET,CC(7) 'N88BASICはPSET,をとる
420 X=X1
430 Y=Y1
440 RETURN
450 REM 角度と長さ
460 DATA 0,0.333333
470 DATA 60,0.333333
480 DATA -60,0.333333
490 DATA 0,0.333333
```

《リスト2》『分裂ミサイル・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DIM TF(4),TX(4),TY(4),TR(4),TV(4) 'ターゲット用配列変数
40 DIM MX(19),MY(19),MR(19),MV(19) 'ミサイル用配列変数
50 DIM MB(99)
60 FOR I=0 TO 7
70  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 70 CC(I)=I
80 NEXT
90 CC(0)=0
100 HISCORE=0
110 WHILE -1
120  GOSUB *INIT
130  GOSUB *GAME
140 WEND
150 END
160 *INIT
170 CLS 'N88BASICは 170 CLS 3
180 PRINT "分裂ミサイル・ゲーム"
190 SCORE=0 'スコア
200 MIS=5 'ミサイル数
210 GOSUB *PUTSCORE
220 FOR I=0 TO 4
230  TF(I)=0 'ターゲット存在フラグ
240 NEXT
250 R=90
260 MF=0 'ミサイル状態フラグ
270 C=7
280 GOSUB *PUTARROW
290 RETURN
300 *PUTSCORE
310 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
320 LOCATE 22,0
330 PRINT USING "High Score : ####   Score : ####   Missile :
##";HISCORE;SCORE;MIS
340 RETURN
350 *PUTARROW 'ミサイル発射方向矢印表示
360 RR=R*3.1416/180
370 LINE(320,400)-(320+20*COS(RR),400-20*SIN(RR)),PSET,C 'N88BASICは
PSET,をとる
380 RETURN
390 *GAME
400 GF=0
410 WHILE GF=0
420  GOSUB *TARGET
430  GOSUB *MOVEMISSILE
440  GOSUB *ARROWCTRL
450  IF MF=0 AND MIS=0 THEN GF=1 'ミサイルがなくなったらゲーム終了
460 WEND
470 LOCATE 35,12 'ゲーム・オーバー表示
480 PRINT "Game  Over"
490 WHILE INKEY$<>" "
500 WEND
510 RETURN
520 *TARGET 'ターゲット移動&発生
530 FOR T=0 TO 4
540  IF TF(T)=0 THEN GOSUB *MAKETARGET ELSE GOSUB *MOVETARGET
550 NEXT
560 RETURN
570 *MAKETARGET
580 TX(T)=INT(RND(1)*2)*640 '画面左右から登場
590 TY(T)=RND(1)*400
600 TV(T)=.5+RND(1)
610 IF TX(T)>320 AND TY(T)>200 THEN TR(T)=120+RND(1)*60
620 IF TX(T)>320 AND TY(T)<=200 THEN TR(T)=180+RND(1)*60
630 IF TX(T)<320 AND TY(T)>200 THEN TR(T)=RND(1)*60
640 IF TX(T)<320 AND TY(T)<=200 THEN TR(T)=360-RND(1)*60
650 TF(T)=1
660 RETURN
670 *MOVETARGET 'ターゲット移動処理
680 OX=TX(T)
690 OY=TY(T)
700 TX(T)=TX(T)+TV(T)*COS(TR(T)/180*3.1416)
710 TY(T)=TY(T)-TV(T)*SIN(TR(T)/180*3.1416)
720 CIRCLE(OX,OY),3,0
730 IF TX(T)>640 OR TX(T)<0 OR TY(T)>399 OR TY(T)<0 THEN GOSUB
*MAKETARGET '画面外へでたら新たに作成
740 CIRCLE(TX(T),TY(T)),3,CC(6)
750 RETURN
760 *MOVEMISSILE
770 IF MF=0 THEN RETURN
780 IF MF=1 THEN GOSUB *SINGLE ELSE GOSUB *MULTI:IF MEF=0 THEN MF=0
790 RETURN
800 *SINGLE
810 MX(0)=MX(0)+MV(0)*COS(MR(0)/180*3.1416)
820 MY(0)=MY(0)-MV(0)*SIN(MR(0)/180*3.1416)
830 IF MX(0)>639 OR MX(0)<0 OR MY(0)<0 THEN MF=0:RETURN
840 PSET(MX(0),MY(0)),CC(5)
850 IF INKEY$=" " THEN GOSUB *BUNRETSU
860 FOR T=0 TO 4
870  IF TF(T)=1 AND SQR((MX(0)-TX(T))*(MX(0)-TX(T))+(MY(0)-
TY(T))*(MY(0)-TY(T)))<10 THEN GOSUB *HIT
880 NEXT
890 RETURN
900 *HIT '命中
910 BEEP
920 FOR I=0 TO 5
930  CIRCLE(TX(T),TY(T)),I*10+5,CC(I+1)
940 NEXT
950 FOR I=0 TO 5
960  CIRCLE(TX(T),TY(T)),I*10+5,0
970 NEXT
980 SCORE=SCORE+100
990 GOSUB *PUTSCORE
1000 TF(T)=0 'ターゲット消滅
1010 CIRCLE(TX(T),TY(T)),3,0
1020 MF=0 'ミサイル消滅
1030 RETURN
1040 *BUNRETSU 'ミサイル分裂処理
1050 MSETC=1 'ミサイルセット配列変数番号
1060 MBASE=0 '基準となるミサイルの配列変数番号
1070 RANGE=30 '拡散角度
1080 SL=-1 '再帰レベル
1090 GOSUB *BUNRETSU2
1100 MF=2
1110 RETURN
1120 *BUNRETSU2 '入力された基準ミサイルから二つのミサイルを新たに作成するサブ・ル
ーチン
1130 IF SL>1 THEN RETURN
1140 SL=SL+1
1150 MB(SL)=MBASE
1160 MX(MSETC)=MX(MBASE)
1170 MY(MSETC)=MY(MBASE)
1180 MR(MSETC)=MR(MBASE)+RANGE/(SL+1)
1190 MV(MSETC)=MV(MBASE)*(SL+5)/5
1200 MBASE=MSETC
1210 MSETC=MSETC+1
④1220 GOSUB *BUNRETSU2
1230 MBASE=MB(SL)
1240 MX(MSETC)=MX(MBASE)
1250 MY(MSETC)=MY(MBASE)
1260 MR(MSETC)=MR(MBASE)-RANGE/(SL+1)
1270 MV(MSETC)=MV(MBASE)*(SL+5)/5
1280 MBASE=MSETC
1290 MSETC=MSETC+1
1300 GOSUB *BUNRETSU2   ← ⑤
1310 SL=SL-1
1320 RETURN
1330 *MULTI
1340 MEF=0
1350 FOR I=0 TO 14
1360  IF MX(I)>-1 THEN GOSUB *MISMOVEMULTI
1370 NEXT
1380 RETURN
1390 *MISMOVEMULTI '複数ミサイルの移動
1400 MEF=1
1410 MX(I)=MX(I)+MV(I)*COS(MR(I)/180*3.1416)
1420 MY(I)=MY(I)-MV(I)*SIN(MR(I)/180*3.1416)
1430 IF MX(I)>639 OR MX(I)<0 OR MY(I)>399 OR MY(I)<0 THEN MX(I)=-
1:RETURN
1440 PSET(MX(I),MY(I)),CC(5)
1450 FOR T=0 TO 4
1460  IF TF(T)=1 AND SQR((MX(I)-TX(T))*(MX(I)-TX(T))+(MY(I)-
TY(T))*(MY(I)-TY(T)))<10 THEN GOSUB *HITM
1470 NEXT
1480 RETURN
1490 *HITM
1500 BEEP
1510 FOR II=0 TO 5
1520  CIRCLE(TX(T),TY(T)),II*10+5,CC(II+1)
1530 NEXT
1540 FOR II=0 TO 5
1550  CIRCLE(TX(T),TY(T)),II*10+5,0
1560 NEXT
1570 SCORE=SCORE+30
1580 GOSUB *PUTSCORE
1590 TF(T)=0 'ターゲット消滅
1600 CIRCLE(TX(T),TY(T)),3,0
1610 MX(I)=-1 'ミサイル消滅
1620 RETURN
1630 *ARROWCTRL 'ミサイル発射方向矢印の処理
1640 K$=INKEY$
1650 NR=R
1660 IF K$="4" AND NR<170 THEN NR=NR+5
1670 IF K$="6" AND NR>10 THEN NR=NR-5
1680 IF K$=" " AND MF=0 AND MIS>0 THEN GOSUB *MAKEMISSILE
1690 IF NR=R THEN RETURN
1700 C=0
1710 GOSUB *PUTARROW
1720 R=NR
1730 C=7
1740 GOSUB *PUTARROW
1750 RETURN
1760 *MAKEMISSILE
1770 MX(0)=320
1780 MY(0)=400
1790 MR(0)=R
1800 MV(0)=1
1810 BEEP
1820 MIS=MIS-1
1830 GOSUB *PUTSCORE
1840 MF=1
1850 RETURN
```

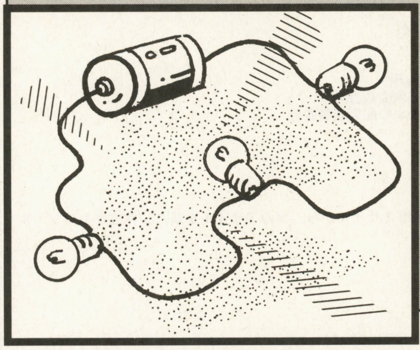
◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows3.1以降（Visual Basic 2.0）用



導線をつないでいくタイム制パズルゲーム

クイック　ライト

Quick Light

佐藤　陽亮

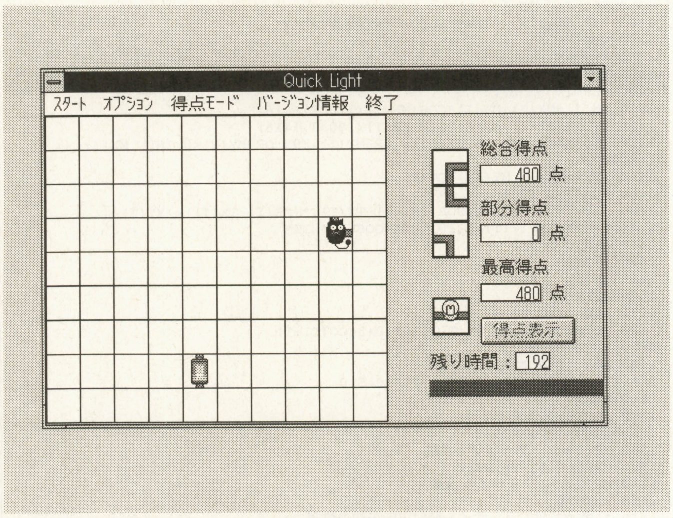
内　容

このゲームは，次々と出てくる導線を電気が流れるようにつなげていくものです。出てくる導線には電球がついているものがあり，電球に電気が通ると電球が輝き始めます。

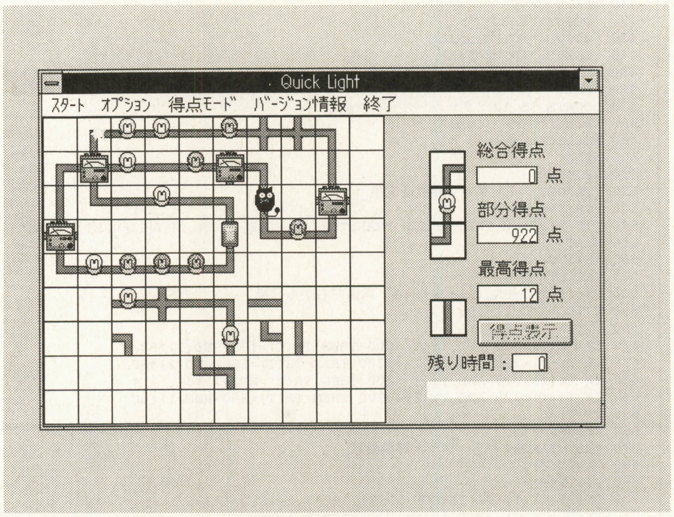
遊びかた・操作方法

操作はとても簡単で，最初にプログラムを起動したらスタートを押します。

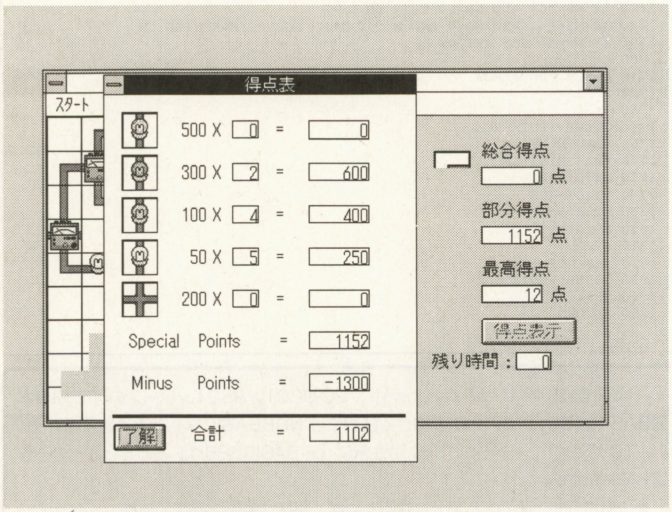
画面上に10×9の枠が現れます。また，その隣に縦に三つ並んだ枠と，一つ間隔を置いて一つの枠が現れます。そして10×9の枠の内のどこかに始点となる電池が現れます。あとは電池の＋側と－側が1本の線でつながるように回路をつくるだけです。作りかたは，10×9の枠の中で自分の置きたい枠の中をマウスでクリックす



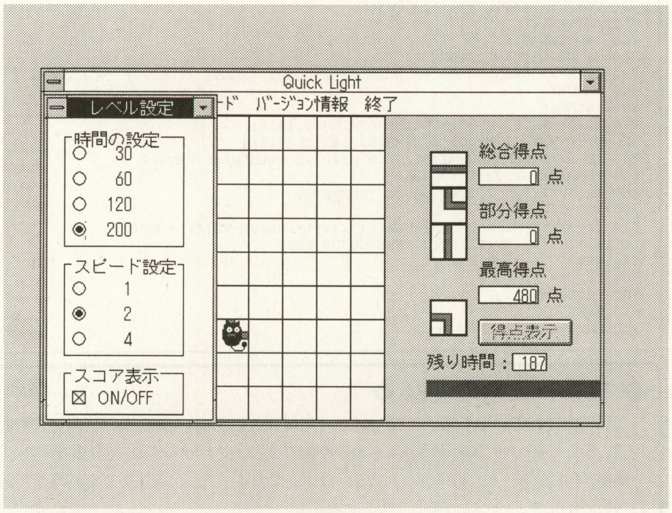
▲《写真1》導線をうまくつないで電流を流せ！



▲《写真2》時間がくると電流が流れだす。よしよし



▲《写真3》電流の流れが止まると得点が表示される



▲《写真4》時間や，スピードの設定も変えられる

《OVER FLOW》受験生のみなさんは，今が大事な時期です。カゼなどひいて，これまでの努力がパーなんてことにならないよう，健康には十分注意して，がんばってください。ちょっとした息ぬきにOFコーナーを読んでみるのもいいでしょう。

《第1表》変数表

変数	内容
pipebox(11,10)	枠の中の導線を判別するための配列変数
checkbox(11,10)	枠の中の状態を表す,例)電気が流れる前と流れた後を表したりする
pointbox(11,10)	枠の中を電気が通る時に次にどの方向に電気が進むかを表す
trapbox(11,10)	枠の中に猫の乗った導線がある時に場所を記憶する
waitbox(4)	縦に三つ並んだ枠に表示する導線の種類を判別する変数
ftime	次のゲームの残り時間(=extime)
ctime	プレイヤーの初期設定時間(オプションより選択)
mtime	ゲーム中のマイナス時間の合計
atime	加算モードでの残り時間がある時の合計
fbatt_x(=batt_x)	電池のx方向の枠座標
fbatt_y(=batt_y)	電池のy方向の枠座標
ck0	Form2を1度でも開いた時にチェックする
ck1	Form2でスタートした時の時間の初期設定を行ない2度目に通るときは実行しないようにする変数
ck2	Timer1で電気のスタートする位置を決定して,2度目以降は通らないようにする。
ck3	Timer1の初期設定の場所を2度目以降は通らないようにする
ck4	電気が枠を一つ分移動したことをチェックする(何度も繰り返す)
ck5	ck11に同じ
ck6	Timer1で電池の向きを指定して,2度目以降は通らないようにする。
ck7	終了時に1度でも得点がプラスされたらチェックする
ck8	回路が完成せずに失敗したときにチェックする
ck9	ck4に同じ
ck11	回路が完成したらチェックする
ck12	加算モードでスコア表示ONの時にスコア表示可能にする(制作終了→得点表示)
ck13	加算モード時に制作終了を押した時にチェックする
ck14	猫の乗った導線の数をカウントする
cw(11,10)	十字路を直進するために十字導線の場所と向きを記憶する
rt	Timer1中で次に電気が進む方向
lcount	Timer1中で1周期(1枠)をカウントする
speed	電気が一度に進む量
c_point	総合得点を記憶する
p_point	部分得点を記憶する
m_point	最高得点を記憶する
takebox	枠の中をクリックした回数をカウントする
usebox	電気が何個の枠を通ったかをカウントする
pointlight(4)	電気がついた時にその色によって四つに分けてカウントする。
sgk	終了時の総合得点や部分得点やマイナス点などの合計
cross	電気が十字の導線を十字に通った時にカウントする
player	プレイヤーのゲームに挑戦できる回数
scoreapp	スコア表示の切り換えをチェックする
waypoint	得点モードの切り換えをチェックする
changecmd	加算モードの時にチェックする

《第2表》フォーム1のプロパティ・リスト

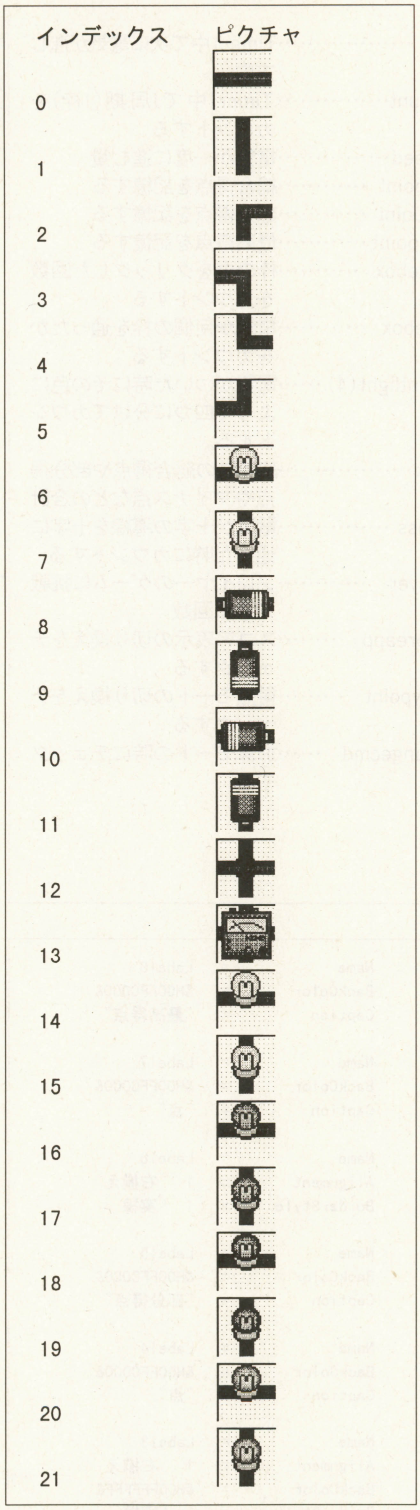
```
フォームの設定
  Name          =  Form1
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "Quick Light"
  MaxButton     =  0  'False

ピクチャの設定
  Name          =  Picture2
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  BorderStyle   =  0  'なし
  Picture       =
```

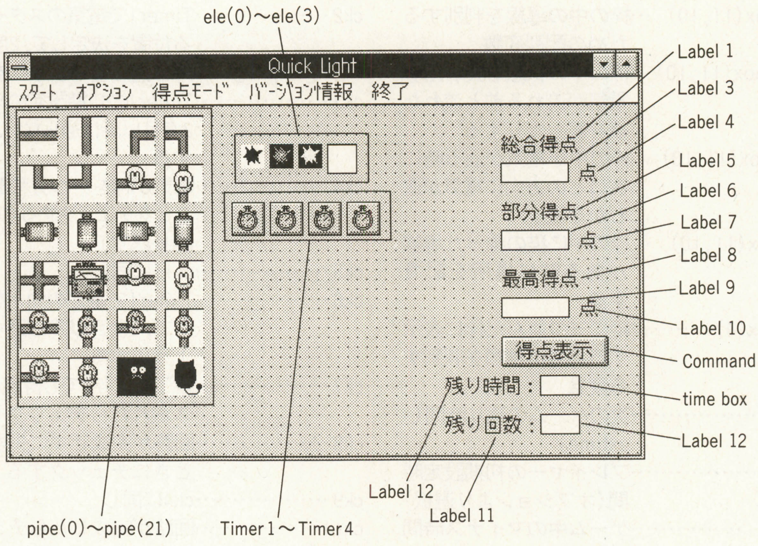
```
  Visible       =  0  'False

  Name          =  Picture1
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  BorderStyle   =  0  'なし
  Picture       =
```

```
  Visible       =  0  'False

  Name          =  pipe
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  BorderStyle   =  0  'なし
  Index         =  0～21
  Picture       =  表2
  Visible       =  0  'False

  Name          =  ele
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  Index         =  0～3
  Picture       =  表3
  Visible       =  0  'False

タイマーの設定
  Name          =  Timer4
  Enabled       =  0  'False
  Interval      =  20

  Name          =  Timer3
  Enabled       =  0  'False
  Interval      =  100

  Name          =  Timer2
  Enabled       =  0  'False
  Interval      =  500

  Name          =  Timer1
  Enabled       =  0  'False
  Interval      =  50

コマンドボタンの設定
  Name          =  Command1
  Caption       =  "得点表示"

ラベルの設定
  Name          =  Label12
  Alignment     =  1  '右揃え
  BackColor     =  &H00FFFFFF&
  BorderStyle   =  1  '実線

  Name          =  Label11
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "残り回数 :"

  Name          =  Label10
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "点"

  Name          =  Label9
  Alignment     =  1  '右揃え
  BorderStyle   =  1  '実線

  Name          =  Label8
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "最高得点"

  Name          =  Label7
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "点"

  Name          =  Label6
  Alignment     =  1  '右揃え
  BorderStyle   =  1  '実線

  Name          =  Label5
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "部分得点"

  Name          =  Label4
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "点"

  Name          =  Label3
  Alignment     =  1  '右揃え
  BackColor     =  &H00FFFFFF&
  BorderStyle   =  1  '実線
  Name          =  timebox
  Alignment     =  1  '右揃え
  BorderStyle   =  1  '実線

  Name          =  Label2
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "残り時間 :"

  Name          =  Label1
  BackColor     =  &H00FFC0C0&
  Caption       =  "総合得点"
```

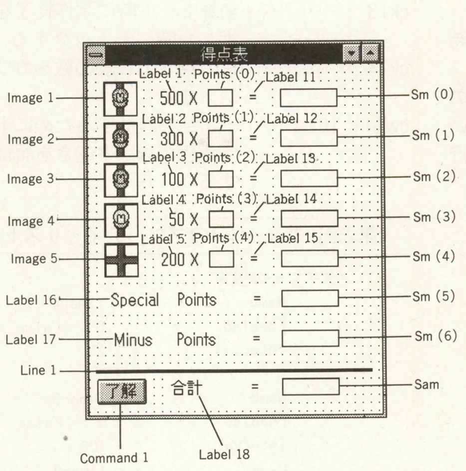
★セガサターンBASICは3月本当にでるのでしょうか。お年玉で，キーボードとフロッピーディスクドライブを買う予定にしているのですが，でなかったら，何かソフトを買おうかと思っています。(静岡県浜松市・**BASICに期待16才**)……【**編**：3月にはでるでしょう。】

《第3表》ピクチャpipeのパターン

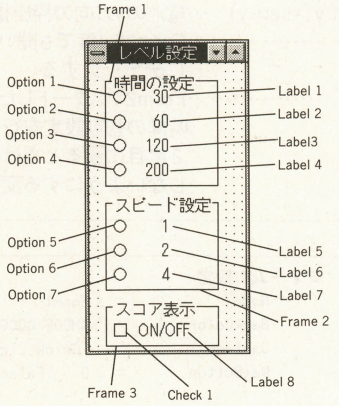




《第1図》フォーム1

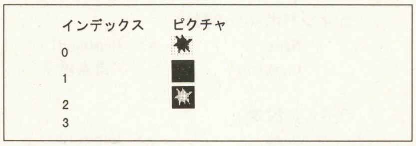


《第2図》フォーム2



《第3図》フォーム3

《第4表》ピクチャeleのパターン



《第5表》フォーム1のメニュー設定

キャプション	名前	チェック
“スタート”	menustart	
“オプション”	menuopt	
“得点モード”	menumood	
…“通常方式”	menunormal	チェック
…“加算方式”	menuadd	チェック
“バージョン情報”	menubs	
“終了”	menuend	

ると，右の縦に三つ並んだ枠から，さらに下にある枠の中にある導線が配置されます。そして縦に三つ並んだ枠の導線は，それぞれ一段下にずれます。これを何度も繰り返します。

次にこのゲームのオプション・メニューや詳しいルールについて説明します。このゲームのルールは，大きくわけて二つの選択式になっています。メニュー・バーのところに得点モードというものがあるので，ここで『通常モード』と『加算モード』を切り替えてください。通常モードは初期設定のモードで加算モードと比較すると，残り時間が減らないので練習用に最適です。これに比べて加算モードは，熟練者用で，残り時間よりも早く回路が完成したときに『製作終了』ボタンを押すことにより，残り時間が次の製作時間に加わるというものです。ただし，このモードでは，毎回残り時間から30あるいは40ずつ時間の減少があります。これが二つの得点モードの違いです。この他に，オプションとして初期時間の変更と電気の進むスピードの変更，毎終了時の得点表の表示・非表示切り換え機能が

★13年ぶりにベーマガを買った。あのころ僕は中学生だった。あああ……まだ「つぐ美さん」がいる——っっ!?（北海道札幌市・清野　淳27才）
【つぐ美：なによ，失礼ね，まだとはなによ！まだとは！編：あーあ，つぐ美ちゃんを怒らせた人は，ベーマガ10冊買うんだよ。】

《第6表》フォーム2のプロパティ・リスト

フォームの設定

Name	=	Form2
BorderStyle	=	1 '固定(実線)
Caption	=	"得点表"
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False

コマンドボタンの設定

Name	=	Command1
Caption	=	"了解"

ラベルの設定

Name	=	sam
Alignment	=	1 '右揃え
BorderStyle	=	1 '実線
Name	=	sm
Alignment	=	1 '右揃え
BorderStyle	=	1 '実線
Index	=	0～6
Name	=	Label18
Caption	=	"合計 ="
Name	=	Label17
Caption	=	"Minus Points ="
Name	=	Label16
Caption	=	" Special Points ="
Name	=	Label11～Label15
Caption	=	"="
Name	=	points
Alignment	=	1 '右揃え
BorderStyle	=	1 '実線
Index	=	0～4
Name	=	Label5
Caption	=	"200 X"
Name	=	Label4
Caption	=	"50 X"
Name	=	Label3
Caption	=	"100 X"
Name	=	Label2
Caption	=	"300 X"
Name	=	Label1
Caption	=	"500 X"

ラインの設定

Name	=	Line1
BorderWidth	=	3
X1	=	120
X2	=	4200
Y1	=	4560
Y2	=	4560

イメージの設定

Name	=	Image5
BorderStyle	=	1 '実線
Picture	=	
Name	=	Image4
BorderStyle	=	1 '実線
Picture	=	
Name	=	Image3
BorderStyle	=	1 '実線
Picture	=	
Name	=	Image2
BorderStyle	=	1 '実線
Picture	=	
Name	=	Image1
BorderStyle	=	1 '実線
Picture	=	

《第7表》フォーム3のプロパティ・リスト

フォームの設定

Name	=	form3
Caption	=	"レベル設定"
MaxButton	=	0 'False

フレームの設定

Name	=	Frame3
Caption	=	"スコア表示"
Name	=	Frame2
Caption	=	"スピード設定"
Name	=	Frame1
Caption	=	"時間の設定"

チェックボックスの設定

Name	=	Check1
Caption	=	"Check1"

ラベルの設定

Name	=	Label8
Caption	=	"ON/OFF"
Name	=	Label7
Caption	=	"4"
Name	=	Label6
Caption	=	"2"
Name	=	Label5
Caption	=	"1"
Name	=	Label4
Caption	=	"200"
Name	=	Label3
Caption	=	"120"
Name	=	Label2
Caption	=	"60"
Name	=	Label1
Caption	=	"30"

オプションボタンの設定

Name	=	Option7
Caption	=	"Option7"
Name	=	Option6
Caption	=	"Option6"
Name	=	Option5
Caption	=	"Option5"
Name	=	Option4
Caption	=	"Option4"
Name	=	Option3
Caption	=	"Option3"
Name	=	Option2
BackColor	=	&H00FFFFFF&
Caption	=	"Option2"
Name	=	Option1
Caption	=	"Option1"

ついているので自由に難易度を設定してください。

またどのモード，オプションにも共通であるルール等を説明します。まず，プレイヤーは2度までは失敗しても得点を継続させることができます。さらに総合得点がマイナス1000点を超えると，その時点でゲーム・オーバーになります。また導線は一つ配置するごとにマイナス50点になりますが，電気が流れた導線のみマイナス50点がとり消しになります。その他に得点が3000点ごとに，スタート時に猫の乗った導線が配置されますので，その導線には必ず電気が通るように回路をつくってください。もし電気が流れないときは，回路が完成していても失敗とみなされますので注意してください。猫の出現は，初回のみ2000点，あるいは残り時間が200のときになります。

また加算モードでの時間の上限は200，下は30になっています（加算モードでは失敗したときは，残り時間は増えないことに注意してください）。

最後に

長い説明でしたが，わかったでしょうか？　このゲームは最初，難しいかもしれませんが，慣れるとけっこうハマると思うので，10000点以上とれるように頑張ってみてね。

ここで高得点をとるテクニックを少し紹介しましょう。まず第一に無駄な導線をつくらないことと，たくさん電気を付けることです。その他には，なるべく遠まわりをする回路をつくることかな。

CHECKER FLAG

Dr.D：これは大作ではないか。

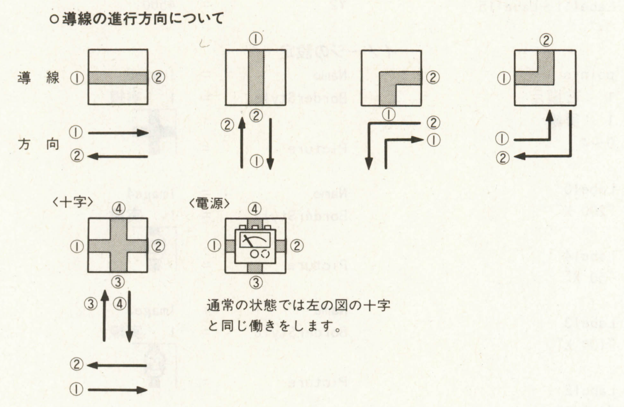
編：もう，編集部全員，はまってしまいましたよ。

影：アイデアとしては，すでに存在するパターンですけど，ゲームのバランスがいいですね。

Dr.D：時間設定などもあり，自分の腕にあった設定で遊べるのはグッド！

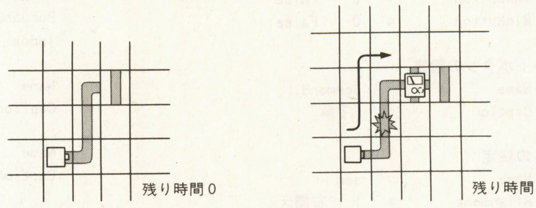
★やってほしい連載のBest 3！　①Dos/V 自作機作製講座②MACもの③Win95カスクマイズ法。(山形県鶴岡市・**井上雄平14才**)……

【**影**：14才にして，ずいぶん高度な記事を望むんだねー。私も負けてはおれん。よし，Dos/V機を組み立てるぞ～～っと，やーめた。】



《第4図》ゲームについての注意点

電源の本当の役目は電気の中継点と考えてください。どういうことかというと，回路ができてないと電気は全然流れません。ところが完成していない回路の途中に電源をつないだとします。こうすることによって電池から電源のあいだに電気が流れます。だから，ここに電気が流れている間に回路を完成させればよいのです。



a）このときは全然電気が流れずに終わってしまう。

b）このときは電池から電源までは電気が流れる。

《第5図》十字電源の使いかた

《リスト1》フォーム1のプログラム・リスト

```
'BitBlt Declare
Const srccopy = &HCC0020
Const srcand = &H8800C6
Const srcinvert = &H660046
'BitBlt API Declare
Declare Function bitblt% Lib "GDI" (ByVal hDestDC%, ByVal x%, ByVal y%, ByVal w%, ByVal h%, B
yVal SrcDC%, ByVal XSrc%, ByVal YSrc%, ByVal dwRop&)
Const black = &H80000008
Const pink = &HFF&
Const white = &HFFFFFF

Function brightlight () As Integer
Dim ret%
Randomize
bright = Int(Rnd * 10) + 1
If bright = 1 Or bright = 3 Or bright = 7 Or bright = 9 Then
bright = 14
If ck9 = 1 Then
Beep
pointlight(3) = pointlight(3) + 1
End If
ElseIf bright = 2 Or bright = 4 Or bright = 5 Then
bright = 16
If ck9 = 1 Then
Beep
pointlight(2) = pointlight(2) + 1
End If
ElseIf bright = 6 Or bright = 10 Then
bright = 18
If ck9 = 1 Then
Beep
pointlight(1) = pointlight(1) + 1
End If
ElseIf bright = 8 Then
bright = 20
If ck9 = 1 Then
Beep
pointlight(0) = pointlight(0) + 1
End If
End If
If pipebox(cx, cy) = 6 Then
ret = bitblt(form1.hDC, (cx - 1) * 32, (cy - 1) * 32, 32, 32, form1.pipe(bright).hDC, 0, 0, s
rccopy)
ElseIf pipebox(cx, cy) = 7 Then
ret = bitblt(form1.hDC, (cx - 1) * 32, (cy - 1) * 32, 32, 32, form1.pipe(bright + 1).hD
C, 0, 0, srccopy)
End If
If bright = 14 And ck9 = 1 Then
If pipebox(cx, cy) = 6 Then pipebox(cx, cy) = 14
If pipebox(cx, cy) = 7 Then pipebox(cx, cy) = 15
ElseIf bright = 16 And ck9 = 1 Then
If pipebox(cx, cy) = 6 Then pipebox(cx, cy) = 16
If pipebox(cx, cy) = 7 Then pipebox(cx, cy) = 17
ElseIf bright = 18 And ck9 = 1 Then
If pipebox(cx, cy) = 6 Then pipebox(cx, cy) = 18
If pipebox(cx, cy) = 7 Then pipebox(cx, cy) = 19
ElseIf bright = 20 And ck9 = 1 Then
If pipebox(cx, cy) = 6 Then pipebox(cx, cy) = 20
If pipebox(cx, cy) = 7 Then pipebox(cx, cy) = 21
End If
End Function

Function circuit ()
Dim x, y As Integer
If ck3 = 1 Then
fbatt_x = cx
fbatt_y = cy
End If
If pointbox(fbatt_x, fbatt_y) = 4 Then
x = fbatt_x - 1: y = fbatt_y
pt = 4
ElseIf pointbox(fbatt_x, fbatt_y) = 6 Then
x = fbatt_x + 1: y = fbatt_y
pt = 6
ElseIf pointbox(fbatt_x, fbatt_y) = 8 Then
x = fbatt_x: y = fbatt_y - 1
pt = 8
ElseIf pointbox(fbatt_x, fbatt_y) = 2 Then
x = fbatt_x: y = fbatt_y + 1
pt = 2
End If
For i = 1 To 200
jamp2:
If pt = 4 Then
    If pipebox(x, y) = 0 Or pipebox(x, y) = 6 Or pipebox(x, y) = 12 Then
        If checkbox(x, y) = 1 Then
            cw(x, y) = 4
            x = x - 1
            GoTo jamp2
        End If
        pointbox(x, y) = 4
        checkbox(x, y) = 1
        x = x - 1
        pt = 4
    ElseIf pipebox(x, y) = 2 Then
        pointbox(x, y) = 2
        checkbox(x, y) = 1
        y = y + 1
        pt = 2
    ElseIf pipebox(x, y) = 4 Then
        pointbox(x, y) = 8
        checkbox(x, y) = 1
        y = y - 1
        pt = 8
    ElseIf pipebox(x, y) = 20 Then
        timer1.Enabled = True
        ck11 = 1
        Exit Function
    ElseIf pipebox(x, y) = 13 Then
        timer1.Enabled = True
        checkbox(x, y) = 2
        pointbox(x, y) = 4
        Exit Function
    Else
        timer1.Enabled = False
        timer2.Enabled = False
        timer3.Enabled = False
        player = player - 1
        ck8 = 1
        If player = 0 Then
        game_over
        Exit Function
        End If
        If scoreapp = 0 Then
        noexp
        Else
        form2.Show
        End If
        Exit Function
    End If
    GoTo jamp2
ElseIf pt = 6 Then
    If pipebox(x, y) = 0 Or pipebox(x, y) = 6 Or pipebox(x, y) = 12 Then
        If checkbox(x, y) = 1 Then
            cw(x, y) = 6
            x = x + 1
            GoTo jamp2
        End If
        pointbox(x, y) = 6
        checkbox(x, y) = 1
        x = x + 1
```


★ここ数か月間，どこの本屋でもベーマガが手に入らないという怪事件が発生しています。もしかして，発売日変わりましたか？　ちなみちなみに，釧路市内では３日遅れの発売となります。（北海道釧路市・C.S.C. 16才）……**【編：まるで「たまごっち」みたいですね。】**

```
        pt = 6
    ElseIf pipebox(x, y) = 3 Then
        pointbox(x, y) = 2
        checkbox(x, y) = 1
        y = y + 1
        pt = 2
    ElseIf pipebox(x, y) = 5 Then
        pointbox(x, y) = 8
        checkbox(x, y) = 1
        y = y - 1
        pt = 8
    ElseIf pipebox(x, y) = 20 Then
        timer1.Enabled = True
        ck11 = 1
        Exit Function
    ElseIf pipebox(x, y) = 13 Then
        timer1.Enabled = True
        checkbox(x, y) = 2
        pointbox(x, y) = 6
        Exit Function
    Else

        timer1.Enabled = False
        timer2.Enabled = False
        timer3.Enabled = False
        player = player - 1
        ck8 = 1
        If player = 0 Then
        game_over
        Exit Function
        End If
        If scoreapp = 0 Then
        noexp
        Else
        form2.Show
        End If
        Exit Function
    End If
    GoTo jamp2
ElseIf pt = 8 Then
    If pipebox(x, y) = 1 Or pipebox(x, y) = 7 Or pipebox(x, y) = 12 Then
        If checkbox(x, y) = 1 Then
            cw(x, y) = 8
            y = y - 1
            GoTo jamp2
        End If
        pointbox(x, y) = 8
        checkbox(x, y) = 1
        y = y - 1
        pt = 8
    ElseIf pipebox(x, y) = 2 Then
        pointbox(x, y) = 6
        checkbox(x, y) = 1
        x = x + 1
        pt = 6
    ElseIf pipebox(x, y) = 3 Then
        pointbox(x, y) = 4
        checkbox(x, y) = 1
        x = x - 1
        pt = 4
    ElseIf pipebox(x, y) = 20 Then
        timer1.Enabled = True
        ck11 = 1
        Exit Function
    ElseIf pipebox(x, y) = 13 Then
        timer1.Enabled = True
        checkbox(x, y) = 2
        pointbox(x, y) = 8
        Exit Function
    Else
        timer1.Enabled = False
        timer2.Enabled = False
        timer3.Enabled = False
        player = player - 1
        ck8 = 1
        If player = 0 Then
        game_over
        Exit Function
        End If
        If scoreapp = 0 Then
        noexp
        Else
        form2.Show
        End If
        Exit Function
    End If
    GoTo jamp2
ElseIf pt = 2 Then
    If pipebox(x, y) = 1 Or pipebox(x, y) = 7 Or pipebox(x, y) = 12 Then
        If checkbox(x, y) = 1 Then
            cw(x, y) = 2
            y = y + 1
            GoTo jamp2
        End If
        pointbox(x, y) = 2
        checkbox(x, y) = 1
        y = y + 1
        pt = 2
    ElseIf pipebox(x, y) = 4 Then
        pointbox(x, y) = 6
        checkbox(x, y) = 1
        x = x + 1
        pt = 6
    ElseIf pipebox(x, y) = 5 Then
        pointbox(x, y) = 4
        checkbox(x, y) = 1
        x = x - 1
        pt = 4
    ElseIf pipebox(x, y) = 20 Then
        timer1.Enabled = True
        ck11 = 1
        Exit Function
    ElseIf pipebox(x, y) = 13 Then
        timer1.Enabled = True
        checkbox(x, y) = 2
        pointbox(x, y) = 2
        Exit Function
    Else
        timer1.Enabled = False
        timer2.Enabled = False
        timer3.Enabled = False
        player = player - 1
        ck8 = 1
        If player = 0 Then
        game_over
        Exit Function
        End If
        If scoreapp = 0 Then
        noexp
        Else
        form2.Show
        End If
        Exit Function
    End If
End If
Next i
End Function

Sub Command1_Click ()
If chengecmd = 0 Or ck12 = 1 Then
form2.Show
ElseIf chengecmd = 1 Then
ck13 = 1
command1.Caption = "得点表示"
command1.Enabled = False
atime = atime + ftime
For i = 1 To ftime
Line (ftime + 360, 250)-(ftime + 360 - i, 265), white, BF
Next i
extime = ftime
ftime = 0
If scoreapp = 0 Then ck12 = 1
End If
End Sub

Sub Form_Load ()
m_point = 0
Label9.Caption = m_point
ctime = 120
mtime = 0
atime = 0
speed = 2
scoreapp = 1
ck0 = 1
menuadd.Checked = False
waypoint = 0
End Sub

Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, y As Single)
Dim ret%, dx, dy As Integer
If ck0 = 0 Then
dx = 999: dy = 999
For i = 0 To 9
If x > i * 32 And x < (i + 1) * 32 Then
dx = i * 32
Exit For
End If
Next i
If dx = 999 Then Exit Sub
For k = 0 To 8
If y > k * 32 And y < (k + 1) * 32 Then
dy = k * 32
Exit For
End If
Next k
If dy = 999 Then Exit Sub
i = (dx / 32) + 1
k = (dy / 32) + 1
If checkbox(i, k) = 2 Then Exit Sub
If checkbox(i, k) = 3 Then Exit Sub
pipebox(i, k) = waitbox(4)
ret = bitblt(form1.hDC, dx, dy, 32, 32, form1.hDC, 364, 174, srccopy)
takebox = takebox + 1
pipeset
End If
End Sub

Sub game_over ()
Dim ans As Integer
```

★TAKERUが終わってしまい，MSXを愛する私はどう生活していけばよいのでしょうか？（青森県東津軽郡・山脇　良14才）……【編：ベーマガがあるでしょ。今月号の特集では，「MSX放送局」というホームページを紹介しています。仲間をつくっちゃえ！】

```
ans = MsgBox("もう一度やる?", MB_YESNO + MB_ICONQUESTION, "G A M E  O V E R")
If ans = idno Then
   End
Else
   ftime = ctime
   mtime = 0
   atime = 0
   player = 0
End If
End Sub

Sub menuadd_Click ()
If waypoint = 1 Then
ElseIf waypoint = 0 Then
waypoint = 1
menunormal.Checked = False
menuadd.Checked = True
End If
End Sub

Sub menubs_Click ()
form4.Show
End Sub

Sub menuend_Click ()
End
End Sub

Sub menunormal_Click ()
If waypoint = 0 Then
ElseIf waypoint = 1 Then
waypoint = 0
menunormal.Checked = True
menuadd.Checked = False
End If
End Sub

Sub menuopt_Click ()
form3.Show
End Sub

Sub menustart_Click ()
Dim ret%, t As Integer
Cls
Randomize
For i = 1 To 11
For k = 1 To 10
pipebox(i, k) = 100
checkbox(i, k) = 100
pointbox(i, k) = 100
cw(i, k) = 0
Next k
Next i
If player = 0 Then
c_point = 0
player = 3
End If
label5.Caption = "部分得点"
label2.Caption = "残り時間 :"
command1.Enabled = False
p_point = 0
Label3.Caption = c_point
label6.Caption = p_point
takebox = 0
usebox = 0
cross = 0
chengecmd = 0
For i = 0 To 4
pointlight(i) = 0
Next i
Line (0, 0)-(320, 288), &HE0E0E0, BF
For i = 0 To 10
form1.Line (0 + i * 32, 0)-(0 + i * 32, 32 * 9), black
If i = 10 Then Exit For
form1.Line (0, 0 + i * 32)-(32 * 10 + 1, 0 + i * 32), black
Next i
form1.Line (363, 33)-(363 + 34, 39 + 32 * 3), black, BF
form1.Line (363, 173)-(363 + 34, 172 + 35), black, BF
For i = 0 To 2
t = Int(Rnd * 8)
waitbox(i + 1) = t
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 34 + i * 34, 32, 32, form1.pipe(t).hDC, 0, 0, srcinvert)
Next i
t = Int(Rnd * 8)
waitbox(4) = t
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 14 + 5 * 32, 32, 32, form1.pipe(t).hDC, 0, 0, srcinvert)
x = Int(Rnd * 8) + 1
y = Int(Rnd * 7) + 1
batt = Int(Rnd * 4)
ret = bitblt(form1.hDC, x * 32, y * 32, 32, 32, form1.pipe(batt + 8).hDC, 0, 0, srccopy)
pipebox(x + 1, y + 1) = 20
checkbox(x + 1, y + 1) = 2
fbatt_x = x + 1: batt_x = x + 1
fbatt_y = y + 1: batt_y = y + 1
If batt = 0 Then pointbox(x + 1, y + 1) = 4
If batt = 1 Then pointbox(x + 1, y + 1) = 8
If batt = 2 Then pointbox(x + 1, y + 1) = 6
If batt = 3 Then pointbox(x + 1, y + 1) = 2
ck0 = 0
ck1 = 0
ck2 = 0
ck3 = 0
ck4 = 0
ck5 = 0
ck7 = 0
ck8 = 0
ck9 = 0
ck11 = 0
ck12 = 0
ck13 = 0
ck14 = 0
timer2.Enabled = True
timer4.Enabled = False
label11.Visible = False
label12.Visible = False
If waypoint = 1 Then
   command1.Caption = "製作終了"
   command1.Enabled = True
   chengecmd = 1
End If
If c_point > 2000 Or ctime - mtime + atime > 175 Then
you_point = c_point
a_point = 2000
ck14 = 1
For i = 1 To 10
x = Int(Rnd * 8) + 1
y = Int(Rnd * 7) + 1
trap_x(i) = x + 1
trap_y(i) = y + 1
chosepipe = Int(Rnd * 6)
ret = bitblt(form1.hDC, x * 32, y * 32, 32, 32, form1.pipe(chosepipe).hDC, 0, 0, srccopy)
ret = bitblt(hDC, x * 32, y * 32, 32, 32, picture2.hDC, 0, 0, srcand)
ret = bitblt(hDC, x * 32, y * 32, 32, 32, picture1.hDC, 0, 0, srcinvert)
pipebox(trap_x(i), trap_y(i)) = chosepipe
checkbox(trap_x(i), trap_y(i)) = 3
trapbox(trap_x(i), trap_y(i)) = 3
a_point = a_point + 3000
If a_point <= you_point Then
ck14 = ck14 + 1
Else
Exit For
End If
Next i
Else
trapbox(trap_x(i), trap_y(i)) = 99
End If
End Sub

Sub noexp ()
ReDim gk(6) As Integer
Beep
ck0 = 1
sgk = 0
gk(0) = pointlight(0) * 500
gk(1) = pointlight(1) * 300
gk(2) = pointlight(2) * 100
gk(3) = pointlight(3) * 50
gk(4) = cross * 200
gk(5) = p_point
gk(6) = -(takebox - usebox) * 50
If waypoint = 1 And ctime <= 60 Then mtime = mtime + 20
If waypoint = 1 And ctime >= 100 Then mtime = mtime + 40
For i = 0 To 6
sgk = sgk + gk(i)
Next i
command1.Enabled = True
label5.Caption = "今回得点"
label6.Caption = sgk
c_point = c_point + sgk
If c_point > m_point Then m_point = c_point
form1.Label9 = m_point
If player >= 1 Then form1.Label3 = c_point
ck7 = 1
If player = 0 Then player = 3
label11.Visible = True
label12.Visible = True
label12.Caption = player - 1
If waypoint = 1 And ck13 = 1 And ck11 = 0 Then atime = atime - extime
If ctime - mtime + atime <= 30 Then
   If ctime = 30 Then
      mtime = 0
      atime = 0
   ElseIf ctime = 60 Then
      mtime = 30
      atime = 0
   ElseIf ctime = 120 Then
      mtime = 90
      atime = 0
   ElseIf ctime = 200 Then
      mtime = 170
      atime = 0
   End If
End If
If ctime - mtime + atime >= 200 Then
   If ctime = 30 Then
      mtime = 0
      atime = 170
   ElseIf ctime = 60 Then
      mtime = 0
      atime = 140
```


★ついに始まった「C言語講座」!! 休まずに毎月，続けてください!!（神奈川県川崎市・ヨシュア20才）……【**編**：もちろん!! よく休むのは山下先生の「パソコンゲームに思いを馳せて」でしょ。C言語講座の四辻先生は自分の体験で話を進めてるので，参考になるのよ。】

```
    ElseIf ctime = 120 Then
        mtime = 0
        atime = 80
    ElseIf ctime = 200 Then
        mtime = 0
        atime = 0
    End If
End If
label2.Caption = "次の時間 :"
timebox.Caption = ctime - mtime + atime
If c_point < -1000 Then game_over
For i = 1 To ck14
If trapbox(trap_x(i), trap_y(i)) = checkbox(trap_x(i), trap_y(i)) Then
player = player - 1
label12.Caption = player - 1
If player <= 0 Then game_over
Exit For
End If
Next i
End Sub

Sub pipeset ()
Dim ret%
Randomize
form1.Line (364, 174)-(363 + 34, 174 + 32), black, BF
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 14 + 5 * 32, 32, 32, form1.hDC, 364, 102, srcinvert)
form1.Line (364, 102)-(363 + 34, 102 + 32), black, BF
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 102, 32, 32, form1.hDC, 364, 68, srcinvert)
form1.Line (364, 68)-(363 + 34, 68 + 32), black, BF
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 68, 32, 32, form1.hDC, 364, 34, srcinvert)
form1.Line (364, 34)-(363 + 34, 34 + 32), black, BF
For i = 4 To 2 Step -1
waitbox(i) = waitbox(i - 1)
Next i
t = Int(Rnd * 17)
If t = 1 Or t = 17 Then k = 0
If t = 2 Or t = 16 Then k = 1
If t = 3 Or t = 15 Then k = 2
If t = 4 Or t = 14 Then k = 3
If t = 5 Or t = 13 Then k = 4
If t = 6 Or t = 12 Then k = 5
If t = 7 Then k = 6
If t = 8 Then k = 7
If t = 9 Then k = 12
If t = 10 Then k = 13
ret = bitblt(form1.hDC, 364, 34, 32, 32, form1.pipe(k).hDC, 0, 0, srcinvert)
waitbox(1) = k
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
Dim ret%
Dim x, y As Integer
If ck3 = 0 Then
x = fbatt_x: y = fbatt_y
lx = (x - 1) * 32 + 6: ly = (y - 1) * 32 + 6
cx = x: cy = y
ck3 = 1
End If
If ck2 = 0 Then
jamp3:
ck9 = 0
lcount = 0
If pointbox(cx, cy) = 4 Then
rt = 4
ElseIf pointbox(cx, cy) = 6 Then
rt = 6
ElseIf pointbox(cx, cy) = 8 Then
rt = 8
ElseIf pointbox(cx, cy) = 2 Then
rt = 2
End If
If cw(cx, cy) >= 1 And checkbox(cx, cy) = 2 And ck6 = 0 Then
pointbox(cx, cy) = cw(cx, cy)
cw(cx, cy) = 0
ck6 = 1
GoTo jamp3
End If
ck2 = 1
ck6 = 0
End If
If rt = 4 Then
lx = lx - speed
ret = bitblt(form1.hDC, lx + speed, ly, 20, 20, form1.ele(3).hDC, 0, 0, srccopy)
ret = bitblt(form1.ele(3).hDC, 0, 0, 20, 20, form1.hDC, lx, ly, srccopy)
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(1).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(2).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
n = brightlight()
lcount = lcount + 1
p_point = p_point + 1
label6.Caption = p_point
If lcount = 32 / speed Then
ck2 = 0
ck4 = 1
ck9 = 1
If pipebox(cx, cy) = 12 And checkbox(cx, cy) = 2 Then cross = cross + 1
If pipebox(cx, cy) = 6 Then
n = brightlight()
End If
checkbox(cx, cy) = 2
cx = cx - 1
usebox = usebox + 1
End If
If pipebox(cx, cy) = 13 Then timer1.Enabled = False
If pipebox(cx, cy) = 20 And ck4 = 1 Then
timer1.Enabled = False
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = False
ck5 = 1
If scoreapp = 0 Then
noexp
Else
form2.Show
End If
End If
ElseIf rt = 6 Then
lx = lx + speed
ret = bitblt(form1.hDC, lx - speed, ly, 20, 20, form1.ele(3).hDC, 0, 0, srccopy)
ret = bitblt(form1.ele(3).hDC, 0, 0, 20, 20, form1.hDC, lx, ly, srccopy)
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(1).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(2).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
n = brightlight()
lcount = lcount + 1
p_point = p_point + 1
label6.Caption = p_point
If lcount = 32 / speed Then
ck2 = 0
ck4 = 1
ck9 = 1
If pipebox(cx, cy) = 12 And checkbox(cx, cy) = 2 Then cross = cross + 1
If pipebox(cx, cy) = 6 Then
n = brightlight()
End If
checkbox(cx, cy) = 2
cx = cx + 1
usebox = usebox + 1
End If
If pipebox(cx, cy) = 13 Then timer1.Enabled = False
If pipebox(cx, cy) = 20 And ck4 = 1 Then
timer1.Enabled = False
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = False
ck5 = 1
If scoreapp = 0 Then
noexp
Else
form2.Show
End If
End If
ElseIf rt = 8 Then
ly = ly - speed
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly + speed, 20, 20, form1.ele(3).hDC, 0, 0, srccopy)
ret = bitblt(form1.ele(3).hDC, 0, 0, 20, 20, form1.hDC, lx, ly, srccopy)
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(1).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(2).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
n = brightlight()
lcount = lcount + 1
p_point = p_point + 1
label6.Caption = p_point
If lcount = 32 / speed Then
ck2 = 0
ck4 = 1
ck9 = 1
If pipebox(cx, cy) = 12 And checkbox(cx, cy) = 2 Then cross = cross + 1
If pipebox(cx, cy) = 7 Then
n = brightlight()
End If
checkbox(cx, cy) = 2
cy = cy - 1
usebox = usebox + 1
End If
```

★つぐ美さんは，ひな人形を持っていますか？(新潟市・**井嶋健太14才**)……**【つぐ美**：以前はまだあったんだけど，今はどうかなー。ひな人形もそうだけど，リカちゃん人形，バービー人形，最近はセーラームーン人形でしょ……。**一同**：……。**】**

```
If pipebox(cx, cy) = 13 Then timer1.Enabled = False
If pipebox(cx, cy) = 20 And ck4 = 1 Then
timer1.Enabled = False
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = False
ck5 = 1
If scoreapp = 0 Then
form2.Show
End If
End If
ElseIf rt = 2 Then
ly = ly + speed
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly - speed, 20, 20, form1.ele(3).hDC, 0, 0, srccopy)
ret = bitblt(form1.ele(3).hDC, 0, 0, 20, 20, form1.hDC, lx, ly, srccopy)
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(1).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(0).hDC, 0, 0, srcand)
For i = 1 To 2000
Next i
ret = bitblt(form1.hDC, lx, ly, 20, 20, form1.ele(2).hDC, 0, 0, srcinvert)
For i = 1 To 2000
Next i
n = brightlight()
lcount = lcount + 1
p_point = p_point + 1
label6.Caption = p_point
If lcount = 32 / speed Then
ck2 = 0
ck4 = 1
ck9 = 1
If pipebox(cx, cy) = 12 And checkbox(cx, cy) = 2 Then cross = cross + 1
If pipebox(cx, cy) = 7 Then
n = brightlight()
End If
checkbox(cx, cy) = 2
cy = cy + 1
usebox = usebox + 1
End If
If pipebox(cx, cy) = 13 Then timer1.Enabled = False
If pipebox(cx, cy) = 20 And ck4 = 1 Then
timer1.Enabled = False
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = False
ck5 = 1
If scoreapp = 0 Then
noexp
Else
form2.Show
End If
End If
End If
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
If ck1 = 0 Then
ftime = ctime - mtime + atime
If ftime < 30 Then ftime = 30
Line (360, 250)-(360 + ftime, 265), pink, BF
timebox = ftime
ck1 = 1
ret = bitblt(form1.ele(3).hDC, 0, 0, 20, 20, form1.hDC, (fbatt_x - 1) * 32 + 6, (fbatt_
y - 1) * 32 + 6, srccopy)
Else
ftime = ftime - 1
If ftime < 0 Then
timer2.Enabled = False
GoTo st1:
End If
Line (360 + ftime, 250)-(560 + ftime, 265), white, BF
timebox = ftime
End If
st1:
If ftime <= 0 Then
timer3.Enabled = True
n = circuit()
End If
End Sub

Sub Timer3_Timer ()
If pipebox(cx, cy) = 13 And timer1.Enabled = False Then
n = circuit()
End If
End Sub

Sub Timer4_Timer ()
Dim ret%, sort As Integer
Line (0, 0)-(320, 288), &HE0E0E0, BF
For i = 0 To 10
form1.Line (0 + i * 32, 0)-(0 + i * 32, 32 * 9), black
If i = 10 Then Exit For
form1.Line (0, 0 + i * 32)-(32 * 10 + 1, 0 + i * 32), black
Next i
pipebox(batt_x, batt_y) = batt + 8
For i = 1 To 11
For k = 1 To 10
sort = pipebox(i, k)
If sort < 50 Then ret = bitblt(hDC, (i - 1) * 32, (k - 1) * 32, 32, 32, pipe(sort).hD
C, 0, 0, srccopy)
Next k
Next i
For i = 1 To ck14
ret = bitblt(hDC, (trap_x(i) - 1) * 32, (trap_y(i) - 1) * 32, 32, 32, picture2.hDC, 0, 0, src
and)
ret = bitblt(hDC, (trap_x(i) - 1) * 32, (trap_y(i) - 1) * 32, 32, 32, picture1.hDC, 0, 0, src
invert)
Next i
timer4.Enabled = False
End Sub
```

《リスト2》フォーム2のプログラム・リスト

```
Sub Command1_Click ()
If ck7 = 0 Then
If waypoint = 1 And ctime <= 60 Then mtime = mtime + 20
If waypoint = 1 And ctime >= 100 Then mtime = mtime + 40
c_point = c_point + sgk
If c_point > m_point Then m_point = c_point
form1.Label9 = m_point
If player >= 1 Then form1.Label3 = c_point
End If
If player = 0 Then player = 3
form1.Label11.Visible = True
form1.Label12.Visible = True
form1.Label12.Caption = player - 1
If waypoint = 1 And ck13 = 1 And ck11 = 0 Then atime = atime - extime
If ctime - mtime + atime <= 30 Then
   If ctime = 30 Then
      mtime = 0
      atime = 0
   ElseIf ctime = 60 Then
      mtime = 30
      atime = 0
   ElseIf ctime = 120 Then
      mtime = 90
      atime = 0
   ElseIf ctime = 200 Then
      mtime = 170
      atime = 0
   End If
End If
If ctime - mtime + atime >= 200 Then
   If ctime = 30 Then
      mtime = 0
      atime = 170
   ElseIf ctime = 60 Then
      mtime = 0
      atime = 140
   ElseIf ctime = 120 Then
      mtime = 0
      atime = 80
   ElseIf ctime = 200 Then
      mtime = 0
      atime = 0
   End If
End If
form1.Label2.Caption = "次の時間 :"
form1.timebox.Caption = ctime - mtime + atime
form1.Timer4.Enabled = True
If c_point < -1000 Then game_over
For i = 1 To ck14
If trapbox(trap_x(i), trap_y(i)) = checkbox(trap_x(i), trap_y(i)) Then
player = player - 1
form1.Label12.Caption = player - 1
If player <= 0 Then game_over
Exit For
End If
Next i
form2.Hide
Unload form2
form1.Show
Load form1
End Sub

Sub Form_Load ()
ReDim gk(6) As Integer
sgk = 0
ck0 = 1
For i = 0 To 3
points(i).Caption = pointlight(i)
Next i
points(4).Caption = cross
sm(0).Caption = pointlight(0) * 500
sm(1).Caption = pointlight(1) * 300
sm(2).Caption = pointlight(2) * 100
sm(3).Caption = pointlight(3) * 50
sm(4).Caption = cross * 200
sm(5).Caption = p_point
sm(6).Caption = -(takebox - usebox) * 50
gk(0) = points(0) * 500
gk(1) = points(1) * 300
gk(2) = points(2) * 100
gk(3) = points(3) * 50
gk(4) = points(4) * 200
gk(5) = p_point
gk(6) = -(takebox - usebox) * 50
For i = 0 To 6
```


★編さん,「影さんのマジックボックス」を２ページに増やしてやってくれ!! これが結構役に立つから……。(青森県北津軽郡・**工藤公義 15才**)……**【影**：そうか，編くんが，ページを増やしてくれないのか。**編**：自分で仕事を増やしたくないなんて言ってたじゃないの。**】**

```
sgk = sgk + gk(i)
Next i
sam.Caption = sgk
End Sub

Sub game_over ()
Dim ans As Integer
ans = MsgBox("もう一度やる?", MB_YESNO + MB_ICONQUESTION, "GAME OVER")
If ans = idno Then
    End
Else
    ftime = ctime
    mtime = 0
    atime = 0
    player = 0
End If

End Sub
```

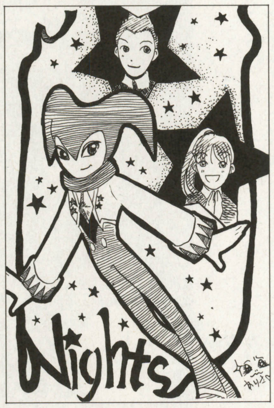
《リスト3》フォーム3のプログラム・リスト

```
Sub Check1_Click ()
If check1.Value = 1 Then
scoreapp = 1
ElseIf check1.Value = 0 Then
scoreapp = 0
End If
End Sub

Sub Form_Load ()
If ctime = 30 Then option1.Value = True
If ctime = 60 Then option2.Value = True
If ctime = 120 Then option3.Value = True
If ctime = 200 Then option4.Value = True
If speed = 1 Then option5.Value = True
If speed = 2 Then option6.Value = True
If speed = 4 Then option7.Value = True
If scoreapp = 1 Then check1.Value = 1
End Sub

Sub Option1_Click ()
ctime = 30
atime = 0
mtime = 0
End Sub

Sub Option2_Click ()
ctime = 60
atime = 0
mtime = 0
End Sub

Sub Option3_Click ()
ctime = 120
atime = 0
mtime = 0
End Sub

Sub Option4_Click ()
ctime = 200
atime = 0
mtime = 0
End Sub

Sub Option5_Click ()
speed = 1
End Sub

Sub Option6_Click ()
speed = 2
End Sub

Sub Option7 Click ()
speed = 4
End Sub

Sub Option8_Click ()

End Sub
```

《リスト4》標準モジュールのプログラム・リスト

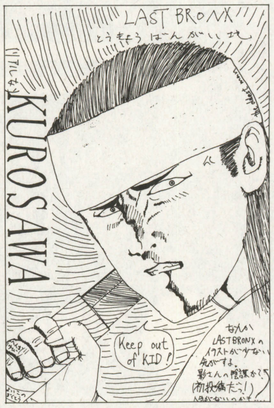
```
Global pipebox(11, 10) As Integer
Global checkbox(11, 10) As Integer
Global pointbox(11, 10) As Integer
Global trapbox(11, 10) As Integer
Global waitbox(4) As Integer
Global ftime, ctime, mtime, atime, extime As Long, fbatt_x, fbatt_y, batt, batt_x, batt_y A
s Integer
Global ck1, ck2, ck3, ck4, ck5, ck7, ck8, ck9, ck0, ck11, ck12, ck13, ck14, cw(11, 10) As Int
eger
Global lx, ly As Integer, cx, cy As Integer, rt As Integer, trap_x(10), trap_y(10) As Integer
Global lcount As Integer, speed As Integer
Global c_point, p_point, m_point As Long
Global takebox As Integer, usebox As Integer
Global pointlight(4) As Integer, sgk As Long, cross As Integer
Global player As Integer
Global scoreapp, waypoint, chengecmd As Integer
'MSGBOX Declare
Global Const MB_YESNO = 4              ' はい、いいえ ボタン
Global Const MB_ICONQUESTION = 32      ' 確認
Global Const IDYES = 6                 ' はい ボタン
Global Const IDNO = 7                  ' いいえ ボタン
```

評…ぶきみだなー（影）
by くろひげ



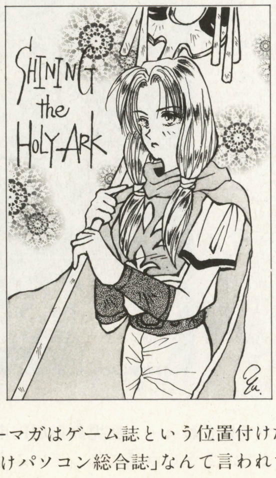
評…雰囲気でてるね（編）
by 比呂

評…かっわいい〜（影）
by あるむ

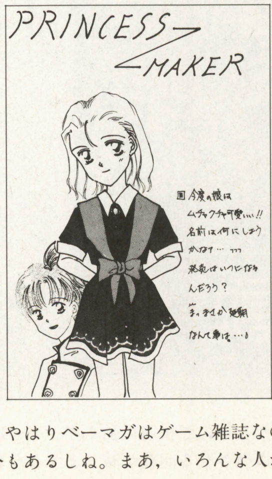


評…キリッとかっこいい（編）
by RIPPER

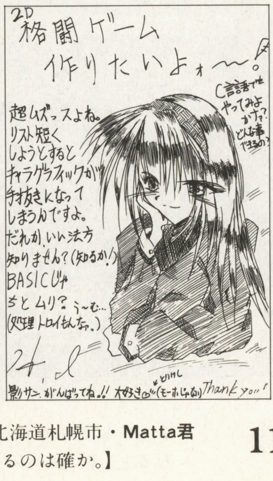
評…64買ってプレイしたいね（編）
by 銀猫



評…バックの絵がいいねー（影）
by 小島遊

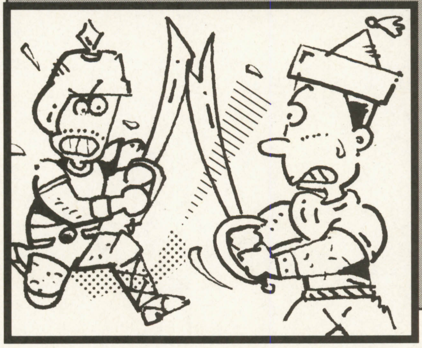


評…今から名前考えといて（編）
by 水月華



評…下の文句にデレー（影）
by Inoue

★某ゲール誌のアンケートでベーマガはゲーム誌という位置付けだった。やはりベーマガはゲーム雑誌なのか!?（北海道札幌市・Matta君15才）……【編：「中級・上級者向けパソコン総合誌」なんて言われてる場合もあるしね。まあ、いろんな人が読んでるのは確か。】



真剣一本勝負!!格闘ゲーム

剣聖伝説（けんせいでんせつ）

谷　光典

内　容

対戦剣術格闘ゲーム（？）。

1P vs 2 Pの人間対戦はもちろん，1人用のストーリー・モード(？)も用意。文句なしの1本勝負，さあ，やらないでどうする!?

遊びかた

最初に覚悟してください。

このゲームには，なんとジャンプがありません。さらにガードもありません。攻撃は最大の防御。ひたすら斬りまくってください。というのはあまりにもひどいので，回避行動として「避け」が用意されています。ボタンは**第1表**のとおりです。

これらを駆使して相手の体力を先に0にしたほうが勝ちです。

・カウンター，連続技について

相手の硬直時間内にこちらの攻撃がヒットするとダメージが増えます。

連続技は相手の技をくらい硬直中に再びこちらの攻撃がヒットすることで成り立つので，単発で入れるよりダメージは増えることになります。

通常で最大5，6ヒットの連続技があります。

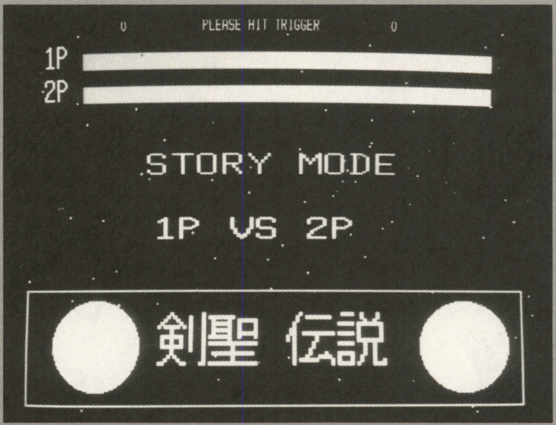
・「秘奥義・天馬狂殺陣」について

2種類あり，出しかたは，体力が相手にリードされている状態で「上＋A」「上＋B」です。

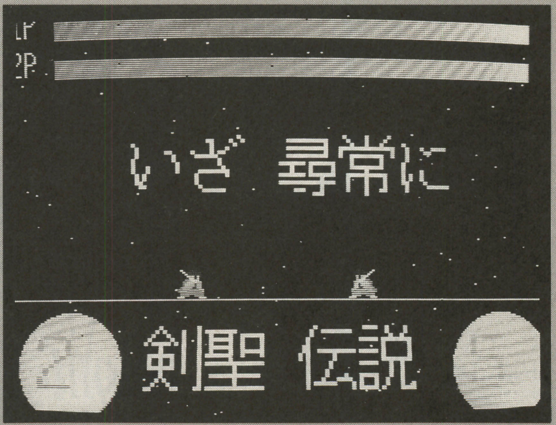
どちらも１人1試合につき1回きりです。

＊神龍：一定時間，技の硬直が短くなります。ただし，ダメージは３割引です。

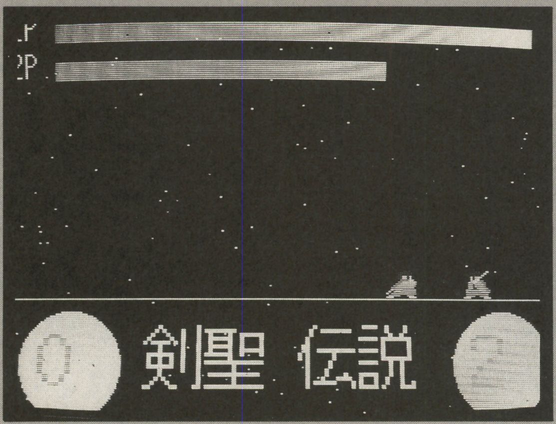
＊極龍：一定時間，技のダメージが2.5倍になります。ただし，時間は短いです。



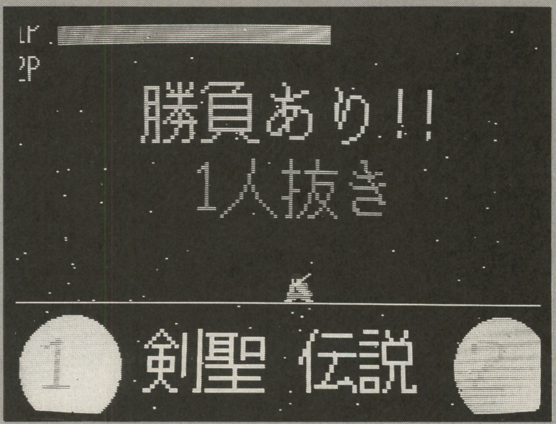
◀《写真1》1人でも2人でも楽しめます



▶《写真2》剣をかまえて…，いざ勝負！



◀《写真3》斬り合いだ！相手の懐で小技で戦うのが効くみたいだ



▶《写真4》やっと勝ったぞ，君は何人抜きできる？

★寒い冬はパソコンが熱を持たないので快適に動く!!………はずなんですけどねぇ…。(鹿児島県川内市・久保佑介15才)……【**編**：冬になると，影さんもパソコンを爆発させる回数が減りますもんね。**影**：また，そういう話にもっていこうとする。】

『剣聖伝説』のプログラム・リスト

```
1 '********************* 剣聖伝説 ******************************
2 CLEAR,,256,546800
3 DIM PTN%(255),A(86000),B(50000),CPU(20):SCREEN@ 1:DEF SPRITE 99,0
4 CLS:LOCATE 32,12:COLOR 7,0,7,0:PRINT "NOW LOADING":BGM 1
5 LOAD@ "q:¥fj2¥se¥j_sound¥flute.snd",A
6 LOAD@ "q:¥fj2¥se¥j_sound¥tsuzumi.snd",B
7 CLS:FOR I=1 TO 10 :CPU(I)=INT(RND*3)+1:NEXT:CO=1
8 F(0)=2:F(1)=0:F(2)=0:F(3)=2:SE1(1)=4:SE1(5)=7:SE2(1)=7:SE2(5)=4
9 FOR R=1 TO 8 :READ R$(R):NEXT
10 FOR R=0 TO 7:LOCATE 32,12:PRINT R$(R+1)
11 FOR I=0 TO 255:READ A$
12 IF A$="A" THEN A$="8000" ELSE IF A$="B" THEN A$="5fec"
13 IF A$="C" THEN A$="7fec" ELSE IF A$="D" THEN A$="7ff7"
14 IF A$="E" THEN A$="6739" ELSE IF A$="F" THEN A$="7fff"
15 IF A$="G" THEN A$="2d6b" ELSE IF A$="H" THEN A$="5bd2"
16 IF A$="I" THEN A$="0842" ELSE IF A$="J" THEN A$="5400"
17 IF A$="K" THEN A$="7e8a" ELSE IF A$="L" THEN A$="0019"
18 IF A$="M" THEN A$="739c" ELSE IF A$="N" THEN A$="001f"
19 IF A$="O" THEN A$="0040" ELSE IF A$="P" THEN A$="0240"
20 A=VAL("&h"+A$):IF A>32767 A=A-65536
21 PTN%(I)=A:NEXT:DEF SPRITE 0,R*4,PTN%,1:CLS:NEXT
22 LOCATE 32,12:PRINT "何のために・・・・":WAIT 180:CLS
23 ON ERROR GOTO *ER'これはミスチェックではないので最後に入れて下さい
24 KM(1)=0:DM(1)=.7!:KM(2)=6:DM(2)=2.5!:E(1)=55:E(2)=30
25 IF A$="THE END" THEN *ENDING ELSE IF CU=10 THEN *BOSS
26 SPRITE OFF:PRINT ,INT(S1),"PLEASE HIT TRIGGER",INT(S2):PCMPLAY A
27 H(1)=255:H(2)=255:A=0:MU(1)=0:MU(2)=2:U(0)=-6:U(1)=6:U(2)=6:U(3)=-6
28 N(0)=-3:N(1)=3:N(2)=3:N(3)=-3:KO(1)=0:KO(2)=0:CU=0:CP=1
29 M1$="STORY MODE":M2$="1P VS 2P  ":M3$="GAME OVER"
30 S$="いざ 尋常に":T$="勝負!!" : LINE (0,166)-(310,235),PSET,1,B
31 CIRCLE (44,200),27,3,,,,F:CIRCLE (274,200),27,3,,,,F
32 SYMBOL (0,183),STR$(W1),3,2,1:SYMBOL (230,183),STR$(W2),3,2,1
33 SYMBOL (10,14 ),"1P",1,1,5:SYMBOL (10,34 ),"2P",1,1,5
34 SYMBOL (84,180 ),"剣聖 伝説",2,2,7
35 FOR I=0 TO 255:LINE(35+I,20)-STEP(0,9),PSET,[I,255,0]:NEXT
36 FOR I=0 TO 255:LINE(35+I,40)-STEP(0,9),PSET,[I,255,0]:NEXT
37 FOR I=0 TO 99: X=(RND*320):Y=(RND*240):PSET (X,Y),RND*7:NEXT
38 IF CO=1 OR CO=5 THEN
39 SYMBOL (74,80),M1$,2,1,SE1(CO):SYMBOL (79,120),M2$,2,1,SE2(CO)
40 ENDIF
41 IF PTRIG(1)>0 THEN 42 ELSE IF PAD(1)=0 THEN 41 ELSE CO=PAD(1):GOTO 38
42 LINE (50,50)-(240,160),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 99
43 IF PTRIG(1)=4 THEN CU=OLD
44 X=(RND*320):Y=(RND*240):PSET (X,Y),RND*7:NEXT
45 PLAY OFF:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:DEF SPRITE 1,2,(80,150),8
46 DEF SPRITE 1,3,(150,150),8:SPRITE 0,2,1:SPRITE 0,3,1:SPRITE 3,3,2
47 SYMBOL (74,80),S$,2,2,5,,XOR:PLAY"@122O3V4L32(CCCCCCCC]])4":WAIT 270
48 FOR P=1 TO 2:T=P+1:PT=1:Q=1:GOSUB 73:WAIT 30:SPRITE 1,T,8
49 SPRITE 0,1,0:WAIT 20:NEXT :SYMBOL (74,80),S$,2,2,5,,XOR
50 WAIT 20:SYMBOL (114,80),T$,2,2,3,,XOR:PLAY "v15CCC":WAIT 100
51 SYMBOL (114,80),T$,2,2,3,,XOR
52 'メイン ------------------------------------------------------------
53 FOR P=1 TO 2: GI(P)=0:M(P)=0:NEXT
54 WHILE H(1)>35 AND H(2)>35
55 FOR P=1 TO 2:T=P+1:SP(P)=4:IC=SPRITE (T,6):KJ(P)=8
56 IF GI(P)<>0 THEN GI(P)=GI(P)-1:KJ(P)=KM(M):SP(P)=5:BEEP 363523,5,720
57 QQ=(SPRITE(3,6)-SPRITE(2,6)):Q=SGN(QQ):PD=PAD(P):PT=PTRIG(P):PP=1
58 IF CO=1 AND P=2 THEN PP=CP:PD=0:IF G(1)=0 AND ABS(QQ)<39-CU THEN PT=1 ELSE PT
=CPU(INT(RND*20)+1)
59 IF G(P)=1 AND (PT=1 OR PT=2)THEN G(P)=0:PT=2:GOSUB *パッド :GOTO 64
60 IF KO(P)>0 THEN KO(P)=KO(P)-PP:GOSUB *チェック :GOTO 64
61 IF PT>0 THEN GOSUB *パッド
62 MX=(PD>5 AND PD<9)-(PD>1 AND PD<5):
63 SPRITE 3,T,F(Q+P):SPRITE 6,T,MX*SP(P),0
64 IF IC>230 THEN SPRITE 6,T,255,0
65 NEXT'-------------------------------------------
66 SPRITE TIME:P=0:K=0:IF H(1)>H(2) THEN WIN=1 ELSE WIN=2
67 WEND:SYMBOL (10,14),"1P",1,1,5:SYMBOL (10,34),"2P",1,1,5
68 LINE(0,0)-(319,239),XOR,2,BF:LINE(0,0)-(319,239),XOR,2,BF
```

・ストーリーモード（別名　練習モード）

あなたは，ある浪士団の中で裏切り者とされてしまいました。裏切り者には死が鉄則。あなたの取る道は二つ。「死」か「生」か。もし後者を選んだならば，腕利きの浪士達があなたに襲いかかるでしょう。

CPU10人(?)を倒してください。体力は試合ごと少し回復します。

一応，コンティニューもついてます。オープニングでRUNです。

実行

ＦＪ２データを使用しますので，TOWNSシステムソフトウエア（V2.1）のCDをセットしてからKENSEI.BASを実行してください（互換モード推奨）。CDのエラーが出ても2,3回続けてください。うちのドライブがおかしいのか？なかなか読んでくれない。

最後に

汚いプログラムになってしまいました。すみません。

画面端で止まらないのはハメを防止するためです。

X座標0で攻撃するとエラー処理のため，画面中央にワープします。

グラフィックは（新）氏の「SAMUR TAI」（フリコレ9）を参考にさせて頂きました。ここに深くお礼申し上げます。

メニュー画面で選択肢が消えた場合，1Pパッドの上下で直ります。右左を入れると必ず1P vs 2Pになります。

《第1表》操作方法

A：「大斬り」……………………スキが大きく，近くで当てると反撃される。リーチは長い
B：「小斬り」……………………スキが小さく，使いやすいがリーチは短い。要となる技
AB：「避け」 ……………………完全無敵になれる，動作が終わるとわずかにスキができる
(避け中)B：「避け斬り」 ……避けからいきなり小斬りに移れる。相手のスキにたたき込め
下＋AB：「超大斬り」 ………ゲーム中最大の威力とスキを誇る。反撃されるが一発形勢逆転
☆上＋A：「秘奥義 天馬狂殺陣・神龍」…超必(?)，後述参照
☆上＋B：「秘奥義 天馬狂殺陣・極龍」…超必(?)，後述参照

《第2表》

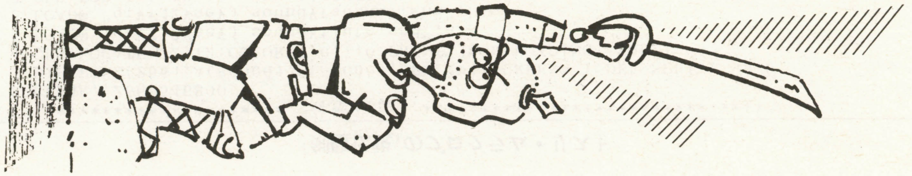
PTN%スプライト用
A,B ……………PCM用
CPU,CO,CU……コンピュータ用
H……………………体力
P……………………プレイヤー番号
GI …………………超必要
KJ …………………基本硬直
G……………………避け
PT,PD……………パッド
KO,K ……………硬直
D,DD ……………ダメージ
X,XA,XB ………移動用
KM,DM,E,ME,U,Nいろいろ設定
A$,R$ ……………文字用

CHECKER FLAG

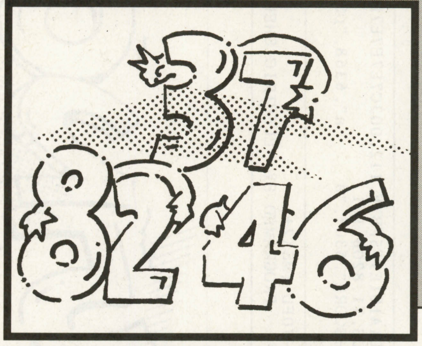
Dr.D：むむっ，コンピュータがやけに強くないか。
影：Dr.はもう若くないんですから，こういうゲームは私にまかせてくださいな。あっ，やられた。
Dr.D：影君，君もたいしたことないな。

★TAKERUがなくなるということは，MSXやX68000は自然消滅するのは時間の問題でしょうか？　影さんどう思う!?（愛知県一宮市・**平尾健一18才**）……【**編**：ベーマガ読者にはTAKERUファンが多かったんですね。このようなハガキが多いこと。】

```
69 WAIT 50:PCMPLAY B:SYMBOL (80,50),"勝負あり!!",2,2,6
70 IF WIN=2 THEN A$="2P WIN!!":W2=W2+1:S2=S2+H(2):IF CO=1 THEN A$=M3$
71 IF WIN=1 THEN A$="1P WIN!!":W1=W1+1:S1=S1+H(1) :IF CO=1 THEN *CLER
72 WAIT 90:SYMBOL (90,90),A$,2,2,2:WAIT 150:CLS:OLD=CU:GOTO 25
73 *パッド '-----------------------------------------------------------
74 IF P=1 THEN O=2 ELSE O=1
75 X=SPRITE (T,6):XA(1)=X+21:XA(0)=X-21:XB(1)=X+18:XB(0)=X-18:XA(2)=X+21:XA(3)=X
-21:XB(2)=X+18:XB(3)=X-18:V=P+Q
76 IF PD=5 AND PT=3 THEN SPRITE 1,T,28:SPRITE 6,T,N(V),0:DEF SPRITE 1,1,(XB(V),1
52),0:SPRITE 3,1,F(V):SPRITE 0,1,1:KO(P)=25+KJ(P):K(P)=4:ATR=30:D=40:M$="@67oo1a
a6":GOTO *当たり判定
77 IF PD=1 AND PT>0 AND PT<3 AND M(P)=0 AND H(P)<H(O) THEN LINE(0,0)-(319,239),X
OR,7,BF:FOR I=500 TO 800:BEEP 363523,3,I:NEXT:GI(P)=E(PT):LINE(0,0)-(319,239),XO
R,7,BF:M(P)=1:M=PT:GOTO 81
78 IF PT=3  THEN SPRITE 1,T,20:KO(P)=38:G(P)=1:IF CO=1 AND P=2 THEN SPRITE 6,T,U
(V),0 :RETURN
79 IF PT=1 THEN SPRITE 1,T,12:SPRITE 6,T,U(V),0:DEF SPRITE 1,1,(XA(V),150),0:SPR
ITE 3,1,F(V):SPRITE 0,1,1:KO(P)=KJ(P)+10:K(P)=4:ATR=30:D=13:M$="@67o1a7":GOTO *
当たり判定
80 IF PT=2 THEN SPRITE 1,T,16 :SPRITE 6,T,N(V),0:DEF SPRITE 1,1,(XB(V),150),4:SP
RITE 3,1,F(V):SPRITE 0,1,1:KO(P)=KJ(P)+4:K(P)=3:ATR=27:D=6:M$="@67o1a16":GOTO *
当たり判定
81 RETURN
82 *チェック'-----------------------------------------------------------
83 IF KO(P)=0 THEN SPRITE 1,T,8:IF G(P)=1 THEN KO(P)=5 :G(P)=0
84 IF SPRITE (1,0)=1  AND K(P)=0 THEN SPRITE 0,1,0:ELSE K(P)=K(P)-1
85 RETURN
86 *当たり判定'---------------------------------------------------------
87 C=O+1:DD=KO(O)*2+D+TD(P,CO):IF GI(P)<>0 THEN DD=D*DM(M)'ダメージ
88 IF ABS(SPRITE (2,6)-SPRITE (3,6))<ATR AND G(O)=0 AND S(O)=0 THEN PLAY M$:SPRI
TE 1,C,4*6:SPRITE 6,C,U(V)*2.4!,0:KO(O)=15:H(O)=H(O)-DD:LINE (255+35,O*20)-(H(O)
,O*20+9),PSET,0,BF
89 RETURN
90 *CLER '-------------------------------------------------------------
91 IF CP=2 THEN A$="THE END":FOR I=0 TO 5:WAIT 30:PCMPLAY B:NEXT:GOTO 72
92 CU=CU+1:AR=INT((CU+1)/2):IF CU=10 THEN
93 A$="GAME CLEAR":FOR I=0 TO 5 :WAIT 30:PCMPLAY B:NEXT:GOTO 72:ENDIF
94 A$=STR$(CU)+"人抜き":WAIT 90:SYMBOL (90,90),A$,2,2,2:SPRITE 1,2,8
95 SPRITE 0,1,0:SPRITE 0,3,0:S$="  "+STR$(CU+1)+"人目":WAIT 50
96 FOR I=1 TO 19 :CPU(I)=3:NEXT:FOR I=20 TO 20 :CPU(I)=1
97 NEXT:FOR I=H(1)-35 TO H(1)-35+25
98 IF I>254 THEN 99 ELSE LINE(35+I,20)-STEP(0,9),PSET,[1,255,0]
99 WAIT 2:BEEP:NEXT
100 H(1)=H(1)+25:TD(2,1)=3*CU
101 WHILE PTRIG(1)<>1:WEND:H(2)=255
102 FOR I=0 TO 255:LINE(35+I,40)-STEP(0,9),PSET,[I,255,0]:NEXT:GOTO 42
103 *ER'-------------------------------------------------------------
104 FOR I=2 TO 3:SPRITE 6,I,384,0:NEXT
105 RESUME 55
106 *BOSS '-----------------------------------------------------------
107 CLS:RESTORE 185:FOR R=1 TO 10 :READ R$
108 SYMBOL (10,80),R$,1,1,1,,XOR:GOSUB 112:SYMBOL (10,80),R$,1,1,1,,XOR
109 NEXT:FOR I=1 TO 15 :CPU(I)=3:NEXT:FOR I=16 TO 20:CPU(I)=1
110 NEXT:CU=9:CP=2:H(1)=255:H(2)=255
111 S$=" 最 終 戦":SPRITE 0,1,0:SPRITE 0,3,0:GOTO 42
112 WHILE PTRIG(1)=0 :WEND:WAIT 30:BEEP :RETURN
113 *ENDING
114 SPRITE OFF:A$="":RESTORE 184:CLS:GOSUB 112::FOR R=1 TO 6 :READ R$
115 SYMBOL (0,80),R$,1,1,1,,XOR:GOSUB 112:SYMBOL (0,80),R$,1,1,1,,XOR
116 NEXT:PCMPLAY B:WAIT 95:SYMBOL (260,190),"完",2,2,2:WAIT 250:GOTO 25
117 'データ  ---------------------------------------------------------
118 DATA 裏切り者・・・,そんな噂が,流れていた,身に覚えはない,だが、俺の周りで
119 DATA 噂は事実へと,変わった,誰が・・・
120 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,B,B,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
121 DATA A,A,A,B,B,B,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,C,B,B,B,B,A,A,A,A,A
122 DATA A,A,A,A,A,A,C,C,C,B,B,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,C,C,C,C,C,C,A,A
123 DATA A,A,A,A,A,A,A,D,D,C,C,C,C,C,A,A,A,A,A,A,A,D,D,D,D,C,C,C,C
124 DATA A,A,A,A,A,A,A,D,D,D,D,D,C,C,C,A,A,A,A,A,A,D,D,D,D,D,D,C,C
125 DATA A,A,A,A,A,A,E,E,D,D,D,D,D,D,C,A,A,A,A,A,E,E,E,E,E,D,D,D,D,A,A,A
126 DATA A,E,E,E,E,E,E,E,E,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
127 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
128 DATA A,A,A,A,A,A,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,B,B,A,A,A,A,A,A
129 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,B,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,B,B,B,A,A,A
130 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,B,B,B,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,C,C,B,B,A
131 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,C,C,C,B,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,D,C,C,C,A
132 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,D,D,D,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,E,D,D,D,A,A
133 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,E,E,D,D,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,E,E,E,D,A,A,A,A
134 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,E,D,E,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,E,E,E,A,A,A,A,A,A,A
135 DATA A,A,A,E,E,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
136 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,F,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A
137 DATA A,A,A,F,G,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A,A,A,A,F,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A
138 DATA A,A,A,A,G,F,H,H,I,H,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,F,H,I,H,A,A,A,A,A,A
139 DATA A,A,A,A,J,J,K,F,H,H,A,A,A,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,F,K,K,A,A,A,A,A
140 DATA A,A,A,J,K,K,K,K,G,H,H,A,A,A,A,A,A,A,A,J,K,K,K,K,G,H,H,A,A,A,A,A
141 DATA A,A,J,K,K,K,K,G,G,K,K,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,L,L,L,L,K,K,A,A,A,A
142 DATA A,J,K,K,K,L,L,L,L,L,L,K,A,A,A,A,A,A,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,A,A,A,A
143 DATA A,A,L,L,L,L,A,A,L,L,L,L,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A
144 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A
145 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A
146 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,H,H,I,H,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,H,H,I,H,A,A,A,A
147 DATA A,A,A,A,A,A,A,J,J,J,J,H,K,A,A,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,K,K,K,A,A
148 DATA A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,K,K,K,K,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,K,K,K,K,J,A,A
149 DATA A,A,A,J,J,K,K,K,K,K,K,K,K,A,A,A,A,A,A,M,J,K,K,K,L,L,L,L,L,L,A,A
150 DATA A,A,M,A,L,K,K,L,L,L,L,L,L,L,A,A,A,M,A,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,A,A
151 DATA A,A,L,L,L,L,L,A,A,A,L,L,L,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A
152 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A
153 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A
154 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,H,I,H,I,G,H,H,M,A,A,A,A,A,G,G,H,I,H,I,K,H,H,A
155 DATA A,A,A,A,A,A,J,J,K,H,H,K,K,A,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,G,G,K,K,A,A,A
156 DATA A,A,A,A,A,J,K,K,K,G,G,K,K,A,A,A,A,A,A,A,A,J,K,K,K,G,G,K,K,K,A,A
157 DATA A,A,A,A,J,K,K,K,K,G,N,K,K,K,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,L,L,L,L,L,K,A,A
158 DATA A,A,A,J,K,K,K,L,L,L,L,L,L,L,A,A,A,A,A,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,A,A
159 DATA A,A,L,L,L,L,L,A,A,A,L,L,L,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A
160 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A
161 DATA A,A,A,G,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,F,F,F,A
162 DATA A,A,A,G,G,H,H,A,H,G,F,F,F,A,A,A,A,A,A,G,G,H,H,A,F,F,F,A,A,A,A,A
163 DATA A,A,A,J,J,J,F,F,F,J,A,A,A,A,A,A,A,K,H,F,F,F,K,G,K,K,H,A,A,A,A
164 DATA A,A,K,H,H,K,K,K,G,G,K,H,A,A,A,A,A,A,A,J,K,K,K,K,G,G,K,K,A,A,A,A
165 DATA A,A,A,J,K,K,K,G,G,G,G,K,K,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,L,L,L,L,L,K,A,A,A
166 DATA A,A,J,K,K,K,L,L,L,L,L,L,A,A,A,A,A,A,A,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,A,A,A
167 DATA A,A,A,L,L,L,L,A,A,L,L,L,L,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A
168 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,F,A,A,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A,F,A,A
169 DATA A,A,A,G,G,G,G,G,G,G,A,F,F,A,A,A,O,P,A,G,G,G,G,G,G,F,A,A,A,P,A
170 DATA A,A,A,A,H,H,H,H,G,F,G,A,A,A,A,A,A,A,A,A,H,H,H,F,F,G,G,A,A,P,A,A
171 DATA A,A,P,A,A,H,F,J,J,J,A,A,A,O,P,A,A,A,A,K,H,P,K,K,G,K,K,H,A,A,A,A
172 DATA A,A,A,K,H,H,K,K,G,G,K,H,A,A,A,A,A,A,J,K,K,K,K,G,G,K,K,P,A,A,A
173 DATA A,P,A,J,K,P,K,G,G,P,G,K,K,A,A,A,A,A,P,J,K,K,K,L,L,L,L,L,K,A,A,A
174 DATA A,A,J,K,K,K,L,L,L,L,L,L,A,A,A,A,A,A,L,L,L,L,L,L,L,L,L,L,A,A,A
175 DATA A,A,A,L,L,L,L,A,A,L,L,L,L,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A
176 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
177 DATA A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,A,A,A,A
178 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,G,G,G,G,A,A,A
179 DATA A,A,A,A,A,A,G,G,H,H,A,H,G,A,A,A,A,A,A,A,A,G,G,H,H,A,H,A,A,A,A
180 DATA A,A,A,A,A,A,J,J,K,J,H,H,A,A,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,J,K,J,A,A,A
181 DATA A,A,A,J,J,J,K,K,K,K,K,J,K,A,A,A,A,A,A,J,J,K,K,K,K,K,K,J,J,J,A,A
182 DATA A,A,A,N,J,J,K,J,J,K,J,H,H,J,A,A,A,A,N,N,N,J,J,A,A,N,N,H,H,J,A,A
183 DATA A,A,N,N,N,N,N,A,A,A,N,N,N,A,A,A,A,M,M,A,A,A,A,A,A,M,M,M,A,A,A
184 DATA 生きるために,全てを失ったとき,人は,剣聖となる,もう,彼は戻らない
185 DATA ふっふっふっふっ・・・,よくぞ生き延びた褒めてやろう・・・,誰だ!?,これで邪魔な
浪士共を一掃できたわけだ,な・・・何っ・・・,殺ったのはお前だ,誰も幕府が関係していると
は思わん,ここで、俺が貴様を殺して,それで・・・,終わりだ
```



★ベーマガを買いはじめて10年ぐらいになるが，特選投稿プログラムコーナーが，いまだにあるところが好きだ。いつまでも今の記事構成でいてほしい!!（東京都北区・仲田　肇26才）……【編集長：もちろんです。ベーマガのスタイルはベーマガだけです。】



いいかっ！足して10にするんだぞ！

MEGA-TEN（メガテン）

ELECTRIC SHEEP SOFT

内容

画面上部の数字の羅列(以下，数字群)を移動させ，縦方向に足して10になるように並べて消すGAMEです。

操作&遊びかた

ゲーム中の操作は，カーソル・キー(自機移動) とスペース・キーのみを使用します。スペース・キーを押すと，数字群から任意のものを取り込むことができます。もう一度スペース・キーを押せば，取り込んだ数字を打ち出し，その数字と縦方向に接した数字が，足して10になればそれぞれが消滅します。

数字群は一定時間を経過するごとに1行前進し，黄色の丸マークのある行に到達されると，ゲーム・オーバーです。

数字群の5には特殊効果があり，5と5を足して10を作り，消滅させた場合，数字群を1行後退させます。

ゲーム・オーバー後，カーソル・キーの[↑]を押すと，タイトル画面に戻ります。

スコアが50を超えたあたりからの攻防が熱いので，高得点を目指してプレイしてください。5＋5の特殊効果をいかに効率よく使用するかが鍵になります。ちなみに作者のハイ・スコアは367，レベル151です。

プログラムについて

マジカルドロップ（©デコ）のようなアクション，足し算をベースにしたルールと凡庸(ぼんよう)な造りが隠せないゲームですが，そのプログラム化には結構労力を要しました。それを如実(にょじつ)に現しているのが，WIDTH7という変則的な画面です。

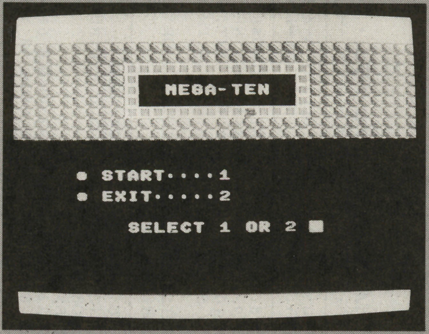
数字群の上下をBASICで行なうための苦肉の策としてWIDTH7にしたのですが，スコア等の表示にそのツケがまわってプログラムを複雑にしています。

自機の座標や数字群の位置に関する変数，配列は，WIDTH7画面のカーソルロケーションを基準にしています。このことを念頭に解析を行なうと理解しやすいのではないでしょうか。

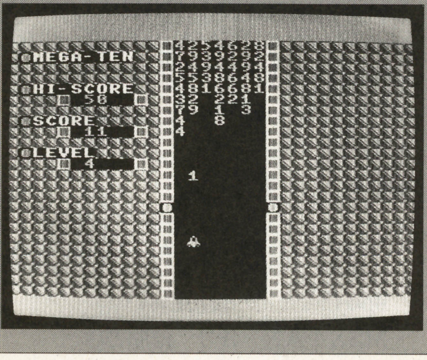
自機移動に関して不満のあるかたは，

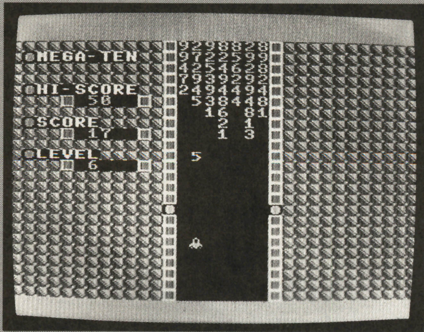
CHECKER FLAG

Dr.D：パズルゲームじゃな。足して10になれば消える。単純明解じゃのう。
編：5同士をぶつけるとブロック群が1段上に上昇して楽になるというのがいいですね。
Dr.D：これのおかげで消しかたを考える楽しみが増えてもいいと思うぞ。
編：タイトルもなかなかですね。



▲《写真1》シンプルなタイトル。1でスタートだ

▼《写真2》足して10になると消すことができる




▲《写真3》5と5を合わせるとブロック全体が1段上昇する

《第1表》変数表

S	STICK関数	WA	数字群前進周期用変数
X	自機座標用変数	SC	スコア
PX	スプライト座標(自機表示用)	LV	レベル
BX,BY	スプライト座標(数字表示用)	Z,ZA,ZB	パターンネームテーブルアドレス(VRAM)
SP	スプライトパターン番号	VA,VB	キャラクタコード
Y(X)	数字群最前列座標用配列	HI	ハイスコア
AF	自機SHOT用フラグ	HL	ハイレベル
BF	GAME OVER判定用フラグ	A,B	汎用変数
SF	STICK入力判定用フラグ	I,J	FORループ用変数
TF	STRING入力判定用フラグ	A$	汎用文字列
TM	インターバル割り込みカウンタ	F$	数字群表示用文字列
		S$	エスケープシーケンスコード(数字群スクロール用)

試しに340行にREMを入れてプレイしてみてください。操作感が変わります。

アフターケア

1996年12月号に掲載されたMSXプログラム『FANTA』の改良情報です。クリックしたマークの消去，その後の処理がスピード・アップするので，原作の520行～560行までをDELETEし，以下のリストと入れ替えてください。

```
520 FOR I=0TO1
530 Z1=FNA(SX,SY):V1=VPEEK(Z1－32):VPOKEZ1,V1
540 Z2= Z1＋1:V2= VPEEK(Z2－32):VPOKEZ2,V2
550 SY=SY－1:1=－(V1=32AND V2=32)
```

★参考にしたもの

・マジカルドロップ　デコ

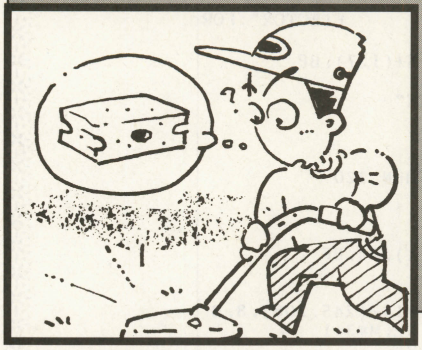
・マイコンBASICマガジン　各号　電波新聞社

・MSX-FAN　各号　徳間書店

『MEGA-TEN』のプログラム・リスト

```
100 '♥ MEGA-TEN ♥
110 COLOR15,1,7:SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z:DEF FNA(X,Y)=6157+X+Y*32
120 R=RND(-TIME):DIM Y(6):HI=50:HL=20:ON INTERVAL=120 GOSUB 630:GOSUB 710
130 '♥ TITLE ♥
140 WIDTH 32:FOR I=0 TO 8:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,104):NEXT
150 FOR I=2 TO 6:LOCATE 9,I:PRINT STRING$(14,97):NEXT
160 FOR I=3 TO 5:LOCATE 10,I:PRINT SPACE$(12):NEXT:LOCATE 12,4:PRINT "MEGA-TEN"
170 LOCATE 5,12:PRINT "p START････1":LOCATE 5,14:PRINT "p EXIT････2":LOCATE 9,1
7:PRINT,"SELECT 1 OR 2"
180 LOCATE 23,17:I$=INPUT$(1):A=ASC(I$):IF A<49 OR A>50 THEN 180
190 IF A=50 THEN BEEP:SCREEN 1:END
200 '♥ STAGE SET ♥
210 WIDTH 7:FOR I=6144 TO 6911:VPOKE I,104:NEXT
220 RESTORE 820:FOR I=0 TO 6:READ L,M$:GOSUB 690:NEXT
230 L=6308:M$=STR$(HI):GOSUB 690
240 FOR I=0 TO 25:PRINT S$:NEXT
250 FOR J=0 TO 736 STEP 32:VPOKE 6156+J,97:VPOKE 6164+J,97:NEXT
260 VPOKE 6636,112:VPOKE 6644,112 : VPOKE 6406,48 :VPOKE 6502,48
270 FOR I=0 TO 6:A$="":FOR J=0 TO 6:RC=RND(1)*9+49:B$=CHR$(RC):A$=A$+B$:NEXT:PRI
NT S$+A$:NEXT
280 PUTSPRITE0,(128,144),7,0
290 SOUND6,30:SOUND7,135:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND8,16:SOUND13,0
300 FOR I=0 TO 6:Y(I)=6:NEXT:X=3:AF=0:BF=0:TM=0:SC=0:WA=10:LV=0
310 '♥ MAIN ♥
320 IF BF=1 THEN INTERVAL OFF:GOTO550 ELSE INTERVAL ON
330 S=STICK(0):IF S=0 THEN SF=0:GOTO360
340 IF SF=1 THEN 360 ELSE SF=1
350 X=X-(S=3ANDX<6)+(S=7ANDX>0):PX=X*8+104:PUTSPRITE0,(PX,144),7,0
360 IF NOT STRIG(0) THEN TF=0:GOTO320
370 IF TF=1 THEN 320 ELSE TF=1:INTERVAL STOP:ON AF GOTO430
380 '♥ CAPTURE ♥
390 IF Y(X)<0 THEN 320 ELSE Z=FNA(X,Y(X)):VA=VPEEK(Z):SP=VA-48
400 VPOKE Z,32:SOUND6,20:SOUND7,135:SOUND13,0
410 Y=Y(X):BY=Y*8:A=8:GOSUB 600:Y(X)=Y(X)-1:AF=1:GOTO 320
420 '♥ SHOOT ♥
430 AF=0:Y=Y(X)+1:BY=136:A=-8:GOSUB 600
440 ZA=FNA(X,Y):VPOKE ZA,VA:SOUND0,26:SOUND1,0:SOUND6,30:SOUND7,130:SOUND13,0
450 ZB=ZA-32:VB=VPEEK(ZB)
460 VC=(VA+VB)-96:IF VC<10 OR VC>10 THEN 530
470 VPOKE ZA,32:VPOKE ZB,32:Y(X)=Y(X)+(Y(X)>-1)
480 SC=SC+1:L=6404:M$=STR$(SC):GOSUB 690
490 IC=SC MOD 10:IF IC=0 THEN WA=WA+(WA>5)
500 IF NOT(VA=VB) THEN 320
510 LOCATE 0,22:PRINT SPACE$(7):VPOKE 6892,97:VPOKE 6900,97
520 FOR I=0 TO 6:Y(I)=Y(I)+(Y(I)>-1):NEXT:GOTO 320
530 Y(X)=Y(X)+1:IF Y(X)<15 THEN 320
540 '♥ GAME OVER ♥
550 SOUND 0,255:SOUND 1,15:SOUND 6,30:SOUND 7,182:SOUND 12,80:SOUND 13,0
560 PUTSPRITE0,,0:IF SC>=HI THEN HI=SC:HL=LV
570 FOR I=0 TO 40:PRINT S$+"0000000":NEXT:LOCATE 0,5:PRINT" GAME    OVER "
580 IF STICK(0)=1 THEN BEEP:GOTO 140 ELSE 580
590 '♥ SPRITE MOVE ♥
600 BX=X*8+104:B=17-Y:FOR I=1 TO B:BY=BY+A:PUTSPRITE1,(BX,BY),3,SP
610 FOR J=0 TO 10:NEXT J,I:PUTSPRITE1,,0:RETURN
620 '♥ INTERVAL SUB ♥
630 TM=TM+1:IF TM>=WA THEN TM=0 ELSE RETURN
640 F$="":FOR I=0 TO 6:J=RND(1)*9+1:E$=CHR$(48+J):F$=F$+E$:NEXT:PRINT S$+F$
650 LV=LV+1:M$=STR$(LV):L=6500:GOSUB 690
660 FOR I=0 TO 6:Y(I)=Y(I)+1:IF Y(I)>14 THEN BF=1
670 NEXT:RETURN
680 '♥ CHR WRITE ♥
690 LE=LEN(M$):FOR M=1 TO LE:N=ASC(MID$(M$,M,1)):VPOKE L+M,N:NEXT:RETURN
700 '♥ CHR SETTING ♥
710 LOCATE 9,5:PRINT "PLEASE WAIT････"
720 FOR I=0 TO 2:READ A,A$:FOR J=0 TO 7:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):N
EXT J,I
730 FOR I=48 TO 90:FOR J=0 TO 7:K=I*8+J:V=VPEEK(K):V=V¥2 OR V¥4:VPOKE K,V:NEXT J
,I
740 FOR I=0 TO 4:READ A,B:VPOKE A,B:NEXT
750 '♥ SPRITE SETTING ♥
760 FOR I=0 TO 7:VPOKE 14336+I,VAL("&H"+MID$("182424247EFFBD5A",I*2+1,2)):NEXT
770 FOR I=0 TO 8:A=(I+49)*8:B=14344+I*8:FOR J=0 TO 7:V=VPEEK(A+J):VPOKE B+J,V:NE
XT J,I
780 S$=CHR$(11)+CHR$(27)+"L":RETURN
790 '♥ DATA ♥
800 DATA 97,007E7E7E7E7E7E00,104,FEC1A1D1E9F5FB7E,112,003C7E7E7E7E3C00
810 DATA 8198,49,8199,49,8204,95,8205,71,8206,161
820 DATA 6176,"pMEGA-TEN",6272,"pHI-SCORE",6307,"a      a",6368,"pSCORE",6403,"a
a",6464,"pLEVEL",6499,"a      a"
830 '
840 '| PROGRAMMING DEVICE/SANYO PHC-70FD (MSX2+)
850 '|                     PROGRAMED BY  ELECTRIC SHEEP SOFT.1997
860 '
```

★うちの近所の本屋さんには，もう30日以上たったというのにまだベーマガが数十冊も積んである!!(三重県亀山市・木村公一郎17才)……【影：よーく見た？それって次号だったんじゃないの？　編：すいません，表紙が変わりばえしなくって。】



隠れたブロックはどこだ！

BLOCK DETECTOR

（ブロック ディテクター）

高橋　勇二

ゲーム内容

ブロック探知機を操作して画面内に隠されているブロックを探すゲームです。

モード説明

タイトルでモード選択となるので[1]か[2]を押してください。

［1］FOURモード…EASY

上下左右の4方向に探知機が働きます。

［2］SEVENモード…HARD

上下左右と斜め8方向に働きますが，全部の方向に反応するのは不可能なので最高は7方向となります。

操作方法

カーソル・キーで動かして，テンキーで押した方向を探します（8方向）。自機ブロックの周りに隠れているブロックがあると，自機ブロックの色が画面右下のそれぞれの数の色に変わります（左から順に0～7の色）。

隠れている場所がわかったら，その方向のテンキーを押すと目印として四角いブロックが表示されます。なお，隠れている場所が当たっていたら音が鳴り，そのときに[1][3][7][9]で当てたらスペシャル・スコアとして＋30点が入ります。

このようにしてできるだけ少なく動いてMISSをしないで隠れているブロックを探してください。

画面説明

［1］画面について

・STAGE…1～10まで

・SPOT…隠れているブロックの数（ステージ数×5）

・NEAR…探知機の働く方向(モード1＝4，モード2＝7)

《第1表》変数表

A$,B$,I,J,P,T,W,XX,YY	汎用
B,B( )	ブロックの位置
H	動いた数
K$	INKEY$
L	LIFE
LL	MISS用
M	モード
MI	はずした数
N	斜め方向用
RE	残りブロックの数
S	ステージ数
SC	TOTAL
ST	カーソルキー用
S( )	CLEAR時用
X,Y,X( ),Y( )	座標，移動用

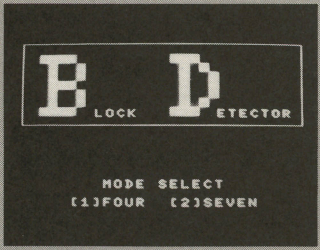
《第2表》行番号

100～130	初期設定
140～190	タイトル・モード設定
200～230	面作成
240～340	画面作成
350～460	MAIN
470～600	各スコア表示
610～700	ゲーム・オーバー・エンディング
710～720	キー待ち
730～750	DATA

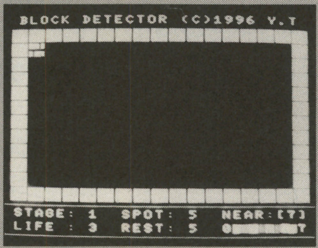
CHECKER FLAG

Dr.D：結局は某OSに付いているゲームとそっくりな気がするな。数字が色に変わっただけというか。

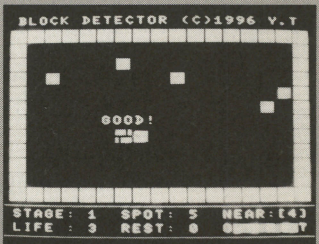
編：なかなか厳しいこと言いますね。でも実際にやってみるとそうでもないです。あと移動しただけ減点するより解くのにかかった時間で減点したほうがいいです。そのほうがプレイヤーの実力が得点に反映されやすいからです。ま，小さいことですけどね。



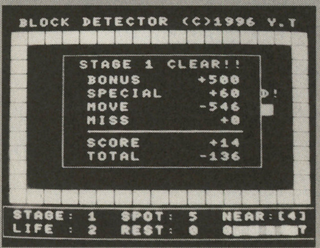
▲《写真1》モードを選ぼう



▼《写真2》スタート直後。ブロックを探せ！



▲《写真3》こうやって順番に場所を特定していく



▼《写真4》クリアするとスコアが表示される

★今年からセンターの数学にBASICがあるので，ベーマガ読者は楽勝ですね!! センター試験が終わったら，投稿開始するッス!!（石川県小松市・清水祐樹17才）……【編：それは知らなかったなー。何人くらいBASICを選択（するの？）したのかな？レポートちょうだい。】

『BLOCK DETECTOR』のプログラム・リスト

```
100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●INIT●●
110 CLEAR:COLOR 1,0,0:SCREEN 5,2,RND(-TIME):KEY OFF:DIM B(16,11):L=3
120 OPEN"GRP:"AS#1:FOR I=1 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 28:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
140 '●●●●●●●●●●●●●●●●●TITLE●●
150 PSET(0,0):PRINT#1,"BD":COLOR 15:PSET(82,87):PRINT#1,"LOCK        ETECTOR":FOR
 I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7
160 IF POINT(I,J) THEN LINE(I*7+40-(I>7)*40,J*8+37)-STEP(6,7),8+(I>7),BF
170 NEXT J,I:LINE(27,27)-(232,101),14,B
180 PSET(88,150):PRINT#1,"MODE SELECT"SPC(50)"(1)FOUR  (2)SEVEN"
190 GOSUB 710:M=VAL(K$):IF M<1 OR M>2 THEN 190
200 '●●●●●●●●●●●●●●●●●MAKE●●
210 FOR S=1 TO 10:CLS:RE=S*5:ERASE B:DIM B(16,11):FOR I=1 TO RE
220 X=INT(RND(1)*15+1):Y=INT(RND(1)*10+1):IF B(X,Y) OR X+Y=2 THEN 220
230 B(X,Y)=1:NEXT:PSET(90,70):PRINT#1,"STAGE"S:GOSUB 710
240 '●●●●●●●●●●●●●●●●●MAIN1●●
250 CLS:X=1:Y=1:MI=0:H=0:N=0:P=1:LL=0
260 FOR I=1 TO 17:FOR J=0 TO 1:LINE(I*13+8,23+J*143)-STEP(11,11),14,BF
270 IF I<11 THEN LINE(21+J*208,I*13+23)-STEP(11,11),14,BF
280 NEXT J,I
290 PSET(27,11):PRINT#1,"BLOCK DETECTOR (C)1996 Y.T":LINE(15,181)-(245,208),8,B
300 PSET(24,185):PRINT#1,USING"STAGE:##  SPOT:##  NEAR:(#)";S,RE,M*3+1
310 PSET(24,197):PRINT#1,USING"LIFE : #  REST:##  0      7";L,RE
320 FOR I=1 TO 8:LINE(177+I*6,197)-STEP(5,7),I-(I=1)*8,BF:NEXT
330 IF RE=0 THEN 510
340 IF P THEN PLAY"O6V15T190SM9999GAFB#CEAGD":FOR W=0 TO 2000:NEXT:P=0
350 '●●●●●●●●●●●●●●●●●MAIN2●●
360 B=B(X-1,Y)+B(X+1,Y)+B(X,Y-1)+B(X,Y+1)+1
370 IF M=2 THEN B=B+B(X-1,Y-1)+B(X+1,Y-1)+B(X-1,Y+1)+B(X+1,Y+1)
380 PUTSPRITE0,(X*13+21,Y*13+22),B-(B=1)*8,0
390 ST=STICK(0):IF ST THEN 450
400 J=VAL(INKEY$):IF J=0 THEN 390
410 J=-(J=8)-(J=9)*2-(J=6)*3-(J=3)*4-(J=2)*5-(J=1)*6-(J=4)*7-(J=7)*8:BEEP
420 XX=X+X(J):YY=Y+Y(J):T=RE:RE=RE-B(XX,YY):MI=MI-(T=RE):B(XX,YY)=0:N=N-((J/2=IN
T(J/2))AND(T<>RE))
430 IF T<>RE THEN PLAY"O5T205SM9999CDB."
440 LINE(XX*13+22,YY*13+24)-STEP(9,9),J+5,BF:GOTO 310
450 X=X+X(ST):Y=Y+Y(ST):IF X<1 OR X>15 OR Y<1 OR Y>10 THEN X=X-X(ST):Y=Y-Y(ST)
460 H=H+1:IF B(X,Y)=0 THEN 360
470 '●●●●●●●●●●●●●●●●●SCORE●●
480 PSET(X*13+12,Y*13+11):PRINT#1,"MISS!":J=1
490 FOR I=0 TO 9:J=1-J:PUTSPRITE0,(X*13+21,Y*13+22),,J
500 BEEP:FOR W=0 TO 50:NEXT W,I:L=L-1:LL=1:SC=SC-S*150:GOTO 580
510 PRESET(X*13+12,Y*13+11):PRINT#1,"GOOD!":PLAY"SM9999T230GCEDAF-EBC."
520 FOR I=1 TO 16:PUTSPRITE0,(X*13+21,Y*13+22),I+(I=16)*7,0:FOR W=0 TO 50-(I=16)
*450
530 NEXT W,I:PUTSPRITE0,(0,0),0,1:LINE(60,45)-(204,145),0,BF:LINE-(60,45),S+1,B
540 PRESET(73,50):PRINT#1,"STAGE"S"CLEAR!!":S(0)=S*500:S(1)=N*30:S(2)=-H*3
550 S(3)=-MI*100:S(4)=S(0)+S(1)-H*3+S(3):SC=SC+S(4):S(5)=SC:FOR I=0 TO 5:PRESET(
79,64+I*12-(I>3)*8)
560 PRINT#1,USING MID$("BONUS  SPECIALMOVE   MISS   SCORE  TOTAL  ",I*7+1,7)+" +
#####";S(I)
570 IF I=3 THEN PRESET(79,110):PRINT#1,"―――――――――":NEXT ELSE NEXT I
580 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 10:IF B(I,J) THEN PSET(I*13+23,J*13+25):PRINT#1,"X"
590 NEXT J,I:IF LL THEN PRESET(84,60):PRINT#1,USING"SCORE +#####";-S*150
600 GOSUB 710:S=S-LL:IF L>=0 THEN NEXT:GOTO 630
610 '●●●●●●●●●●●●●●●●●TOTAL●●
620 PRESET(60,90):COLOR 8:PRINT#1," GAME OVER!! ":PLAY"SM9999T170O4EDFAG..FDCAE.
C":GOTO 680
630 FOR I=15 TO 0 STEP -1:LINE(60,45)-(204,150),I,BF:NEXT:LINE-(60,45),9,B:I=100
00
640 PLAY"SM9999T80O5GAFCBDEGA#FCEBFECGAC.":PRESET(91,49):PRINT#1,"ALL CLEAR!!"
650 PRESET(79,64):PRINT#1,USING"SCORE  +######";SC:PSET(79,79):PRINT#1,USING"LIF
E  +######";L*I
660 PSET(79,94):PRINT#1,USING"MODE   +######";M*I:SC=SC+(L+M)*I:X=1:Y=1
670 PSET(71,124):PRINT#1,"THANK YOU":PSET(103,139):PRINT#1,"FOR PLAYING!"
680 COLOR 5:PSET(79,108):PRINT#1,USING"TOTAL  +######";SC:IF LL THEN GOSUB 710:R
UN
690 I=J:J=-(X*Y*J=70)-(X*Y=1)*3-(X*Y=15)*5-(X*Y=150)*7:IF J=0 THEN J=I
700 X=X+X(J):Y=Y+Y(J):PUTSPRITE0,(X*13+21,Y*13+22),INT(RND(1)*14+2),0:GOTO 690
710 IF INKEY$<>"" THEN 710
720 K$=INPUT$(1):RETURN
730 '●●●●●●●●●●●●●●●●●DATA●●
740 DATA ,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
750 DATA FF,FF,FF,FF,FF,,,EF,EF,EF,EF,EF,,,,,70,70,70,70,70,,,F0,F0,F0,F0,F0
```

・LIFE…残りの自機数（0～3）
・REST…残りの隠れているブロック数
・色について…左から順に0～7の色

［2］スコアについて

（CLEAR時）
・＋SCORE…ステージ数×500
・＋SPECIAL…テンキーの斜め方向で当てた数×30点
・－MOVE…動いた数×3点
・－MISS…はずした数×100点
・　BONUS…ステージスコアの合計点
・　TOTAL…TOTALスコア

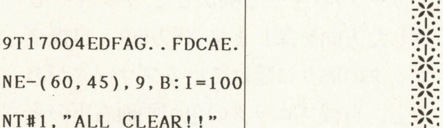
（MISS時）
ステージ数×150点がマイナスされます。

（ALL CLEAR時）
LIFE×10000点＋MODE×10000点がプラスされます。

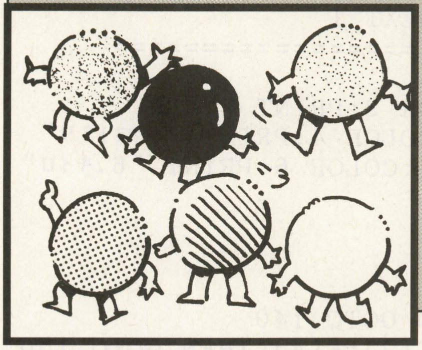
最後に

このゲームはあまりあせらないで，ゆっくり操作したほうが良いと思います。慣れれば簡単なので，高得点を目指して頑張ってください。

＊参考にしたもの
『マイコンBASICマガジン』各号　電波新聞社



★Windows'97って，95との互換性がないって本当ですか？　どうか無知な僕に教えてください!!　影さん！（愛知県岡崎市・簗瀬涼司18才）……【影：ごめんなさい，私も無知なもんで。今度よーく，編くんに調べさせておくからね。編：これだもの。】



色を当てる推理ゲーム

What's Color（ホワッツカラー）

大河原　孝和

内　容

六つの色から四つの色のならびかたを当てます。同じ色は使用できません（けっこうむずかしいです）。

遊びかた

画面の右のほうに1～6に対応している色が表示してあるので，メッセージにあわせてテンキーで入力すればよいです。

4カ所の入力がすんだら，これでよいか聞いてきますので，これにも答えてください。

Yesとしますと，そのすぐ左にヒントが表示されます。“●”は，場所と色がずばり当たっているときです。また“○”は場所はちがっていても，色が当たっている場合にでます。それぞれその個数分だけ表示されます。つまり，“●○○”と表示してあれば，ずばり当たっているところが一つ，色は当たっているが場所がちがっているものが二つあるということです。

これらのヒントをもとに，7回目までに当てれば，きっとよいことがあるでしょう。

たわごと

自分の作品を，表に出すのは初めてなのでとても緊張しています。とてもみじかいのでぜひ打ちこんでみてください。

（ALLBASICです。見ればわかるけど）

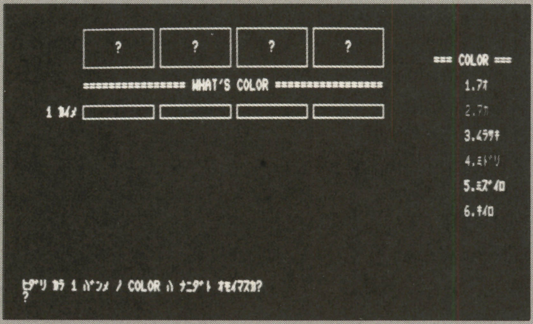
《第1表》変数表

K( )	答え
Y( )	自分の予想
T( )	ターン
OZ( )	ヒント

CHECKER FLAG

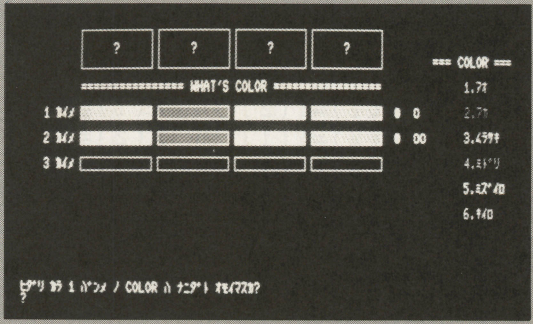
Dr.D：この手のゲームはよく投稿ではあるのじゃが，プログラムが良かったので載せてみた。ＢＡＳＩＣの基本的な命令ばかり使われているので，これからBASICをやってみようと思っている人には参考になると思うぞ。

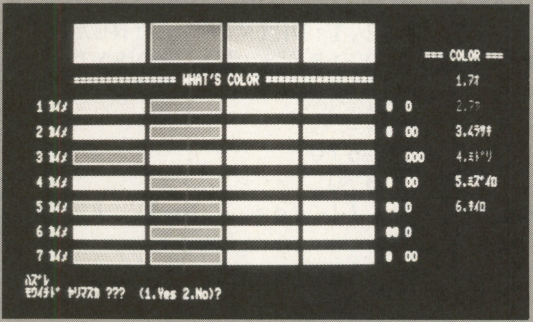
編：数字を書きかえれば他の機種でも動きそうですね。



▲《写真1》左から順に色の番号を入力していく

▶《写真2》●が「当たり」，○が「どこかに入る」を表しています





◀《写真3》7回目で全部当てられないとゲーム・オーバーです

『What's Color』のプログラム・リスト

```
10 '===== ｶﾞﾒﾝ =====
20 CLS 3  :WIDTH 80,25 :CONSOLE 20,4,0,1:RANDOMIZE VAL (RIGHT$(TIME$,2))
30 FOR I=0 TO 3:LOCATE 15+I*12,1:PRINT "?":NEXT I
40 FOR I=80 TO 368 STEP 96:LINE (I,0)-(I+88,24),,B:NEXT I
50 LOCATE 10,4:PRINT "================ WHAT'S COLOR ================="
60 LOCATE 65,2:PRINT "=== COLOR ==="
70 LOCATE 70,4:COLOR 1:PRINT "1.ｱｵ":LOCATE 70,6:COLOR 2:PRINT "2.ｱｶ"
80 LOCATE 70,8:COLOR 3:PRINT "3.ﾑﾗｻｷ":LOCATE 70,10:COLOR 4:PRINT "4.ﾐﾄﾞﾘ"
90 LOCATE 70,12:COLOR 5:PRINT "5.ﾐｽﾞｲﾛ":LOCATE 70,14:COLOR 6:PRINT "6.ｷｲﾛ"
100 COLOR 7
110 '===== ｺﾀｴ ﾉ ｹｯﾃｲ =====
120 K(1)=INT(RND*6)+1
130 K(2)=INT(RND*6)+1:IF K(1)=K(2) THEN GOTO 130
140 K(3)=INT(RND*6)+1:IF K(1)=K(3) OR K(2)=K(3) THEN GOTO 140
150 K(4)=INT(RND*6)+1:IF K(1)=K(4) OR K(2)=K(4) OR K(3)=K(4) THEN GOTO 150
160 '===== ｶｲﾄｳﾗﾝ =====
170 T=T+1
180 FOR I=80 TO 368 STEP 96:LINE (I,32+T*16)-(I+88,40+T*16),,B:NEXT I
190 LOCATE 3,4+T*2:PRINT T;"ｶｲﾒ"
200 '===== ﾒｯｾｰｼﾞ & INKEY =====
210 ST=ST+1:CLS
220 PRINT "ﾋﾀﾞﾘ ｶﾗ";ST;"ﾊﾞﾝﾒ ﾉ COLOR ﾊ ﾅﾆﾀﾞﾄ ｵﾓｲﾏｽｶ?":INPUT;Y(ST)
230 IF Y(ST)<0 OR Y(ST)>=7 OR Y(ST)=0  THEN GOTO 220
240 PAINT (ST*110,35+T*16),Y(ST),7
250 IF ST<4 THEN GOTO 210
260 ST=0
270 '===== ﾊﾝﾃｲ =====
280 INPUT "ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ ?  (1.Yes/2.No)  ";I1
290 ON I1 GOTO 300,210:GOTO 280
300 FOR I=2 TO 4:IF Y(1)=Y(I) THEN F=1 ELSE NEXT I
310 FOR I=3 TO 4:IF Y(2)=Y(I) THEN F=1 ELSE NEXT I
320              IF Y(3)=Y(4) THEN F=1
330 IF F=0 THEN GOTO 380
340 BEEP :COLOR 2:PRINT "ｵﾅｼﾞ ｲﾛ ﾊ ﾂｶｲﾏｾﾝ!!!!!!!!!"
350 IF INKEY$="" THEN GOTO 350
360 COLOR 7:F=0:GOTO 210
370 '-----
380 Z=0:FOR I=1 TO 4
390 IF K(I)=Y(I) THEN Z=Z+1
400 NEXT I
410 O=0
420 IF K(1)=Y(2) OR K(1)=Y(3) OR K(1)=Y(4) THEN O=O+1
430 IF K(2)=Y(1) OR K(2)=Y(3) OR K(2)=Y(4) THEN O=O+1
440 IF K(3)=Y(1) OR K(3)=Y(2) OR K(3)=Y(4) THEN O=O+1
450 IF K(4)=Y(1) OR K(4)=Y(2) OR K(4)=Y(3) THEN O=O+1
460 FOR I=1 TO Z:LOCATE 58+I,4+T*2:PRINT "●":NEXT I
470 FOR I=1 TO O:LOCATE 61+I,4+T*2:PRINT "O":NEXT I
480 IF Z=4 OR T=7 THEN GOTO 510
490 GOTO 170
500 '===== ｹｯｶ ﾊｯﾋﾟｮｰ =====
510 FOR I=0 TO 4:LOCATE 15+I*12,1:PRINT " ":NEXT I
520 FOR I=1 TO 4:PAINT (I*96+50,15),K(I),7:NEXT I
530 IF Z=4 THEN 560
540 '-----
550 CLS:PRINT "  ﾊｽﾞﾚ  " :GOTO 570
560 CLS:PRINT "  ｱﾀﾘ  " :GOTO 570
570 INPUT "  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ???  (1.Yes 2.No)";I
580 ON I GOTO 590,600:GOTO 570
590 RUN
600 END
```


★ベーマガのゲームコーヤー(後半)は，同時発売の○○王より好感が持てます！(山形市・川崎建一27才)……【影：そういう，当たり前のことをどうどうと言わないの。編：ベーマガの記事を読むと，持ってなくてもプレイした気分になるでしょ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用

慎重に進むより大胆に飛べ!

CAVE ADVENTURE（ケーブ アドベンチャー）

福崎　忠彦

内容

横スクロール・アクション・ゲームです。

遊びかた

まず，はじめて遊ぶときは，ハイスコアのファイルを作成するため，RUN 2510を実行してください。初期化したいときも，実行してください。

テンキーの[4]，[6]で左右に移動させ，スペース・キーでジャンプします。ジャンプ中も，左右に移動できます。また，1ブロック分の穴なら，落ちずに走り抜けることができます。

タイムがあるので，時間内に出口に向かってください。クリアすると，残りタイムがスコアになります。下に落ちたり，タイムアップになると，ライフが一つ減ります。クリアするごとに，ライフは一つずつ増えていきます。ライフがなくなると，ゲーム・オーバーです。

面が進むと，落とし穴も出てきます。

そうやって，全8面クリアを目指してください。

プログラム

機種により，1030行のWTのウエイト値を変更してください。286の12MHzで

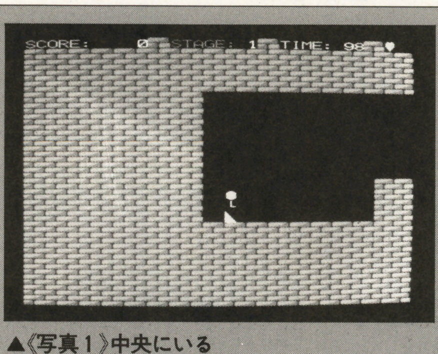
《第1表》変数表

WT	ウエイト	LIFE	ライフ
G1J(17)	外字登録用	TIME	タイム
MP(7, 127, 7)	マップ・データ	X, Y	プレイヤーの座標
X(7), Y(7)	スタート座標	PTN	プレイヤーのパターン
CH$(3)	キャラクター・データ	DIR	プレイヤーの向き
PL$(1, 1)	プレイヤー・データ	SP	スペース・キー
HSC	ハイスコア	JMP	ジャンプの状態
SC	スコア	MX, MY	移動方向
ST	ステージ	LS, RS	マシン語実行アドレス

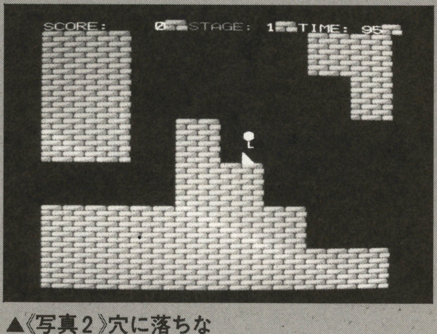
CHECKER FLAG

編：へ～，この青色のブロックはグラフィックではなくてテキストなんですね。

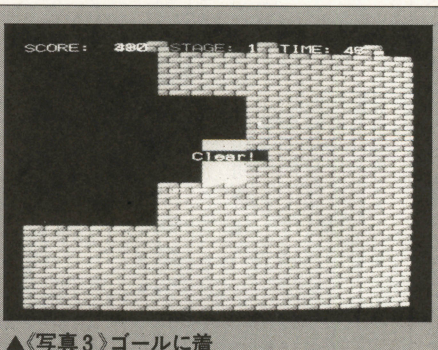
Dr.D：そうじゃ，テキスト画面をマシン語で高速スクロールしておるんじゃな。もう一つ注目は，＊FADEIN，＊FADEOUTじゃ。こういうのもワンポイント・テクニックじゃな。



▲《写真1》中央にいるキャラを動かすんだ



▲《写真2》穴に落ちないように軽快に飛べ!



▲《写真3》ゴールに着くと点数が入るぞ

★神奈川のすさ君へ。ベーマガを2冊買える余裕があるなら，電波新聞社の株を今のうちに買って将来に備えよう!!(北海道札幌市・寺山直樹15才)……【影：おっと，株だなんてよく知ってるね。つぐ美：影さんはオイッチョカブなら得意よね。】

700です。

マップ・データは，2文字で縦6ブロック分を表しています。アスキーコードの&H40～&H7Fまでが，3桁の4進数に対応しています。

画面のスクロールには，マシン語を使用しています。

苦労した点

プレイヤーの移動や，ジャンプ処理に苦労し，プログラムがややこしくなってしまいました。1ブロック分を落ちずに走り抜けられるようになったのは，偶然です。

『CAVE ADVENTURE』のプログラム・リスト

```
1 'save "cave
1000 '========           CAVE ADVENTURE            ========
1010 '========      Programed By Tadahiko Fukuzaki     1996/11/24      ========
1020 '
1030 CLEAR,&H8000:DEFINT A-Z:DEF SEG:WT=700
1040 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE,,0,1:CLS 3
1050 DIM GIJ(17),MP(7,127,7),X(7),Y(7),CH$(3),PL$(1,1)
1060 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1070 POKE I*32+J,A:NEXT J,I:LS=&H0:RS=&H40
1080 FOR I=0 TO 2:GIJ(0)=16:GIJ(1)=16:READ A$
1090 FOR J=0 TO 15:GIJ(2+J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,4)):NEXT J
1100 KPLOAD &H7621+I,GIJ:NEXT I
1110 KI$=KNJ$("1B4B"):KO$=KNJ$("1B48"):C$=STRING$(4,29)+CHR$(31)
1120 FOR I=0 TO 2:A$=KNJ$(HEX$(&H7621+I)):A$=KI$+A$+A$+KO$
1130 CH$(I)=A$+C$+A$+C$+A$+C$+A$:NEXT I:CH$(3)=CH$(2):CH$(2)=CH$(1)
1140 PL$(0,0)="    "+C$+" ● "+C$+" └ "+C$+" ◣ "
1150 PL$(1,0)="    "+C$+" ● "+C$+" ┌■┘"+C$+" ◤ ◣"
1160 PL$(0,1)="    "+C$+"●  "+C$+" ┘ "+C$+" ◢ "
1170 PL$(1,1)="    "+C$+"●  "+C$+"└■┐"+C$+"◢ ◥ "
1180 FOR ST=0 TO 7:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 31:X=I*32+J
1190 MP=(ASC(MID$(A$,J*2+1,1))-&H40)*&H40+(ASC(MID$(A$,J*2+2,1))-&H40)
1200 MP(ST,X,1)=(MP¥1024) AND 3:MP(ST,X,2)=(MP¥256) AND 3
1210 MP(ST,X,3)=(MP¥64) AND 3:MP(ST,X,4)=(MP¥16) AND 3
1220 MP(ST,X,5)=(MP¥4) AND 3:MP(ST,X,6)=(MP) AND 3
1230 MP(ST,X,0)=1:MP(ST,X,7)=4:NEXT J,I:READ X(ST),Y(ST):NEXT ST
1240 '
1250 '======== タイトル ========
1260 *TITLE
1270 OPEN "cave.sc" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,HSC:CLOSE
1280 OUT &H74,0:COLOR 1
1290 LOCATE 0,4:PRINT "[graphic characters]";
1300 LOCATE 0,5:PRINT "[graphic characters]";
1310 LOCATE 0,6:PRINT "[graphic characters]";
1320 COLOR 5:LOCATE 15,13:PRINT "High Score";:COLOR 7:LOCATE 17,15:PRINT HSC;
1330 COLOR 6:LOCATE 14,19:PRINT "Push Any Key";:GOSUB *FADEIN
1340 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB *FADEOUT
1350 ST=0:SC=0:LIFE=1
1360 '
1370 '======== スタート ========
1380 *START
1390 OUT &H74,0:X=X(ST):Y=Y(ST):PTN=0:DIR=0:FOR I=-4 TO 4:FOR J=1 TO 6
1400 COLOR 1:LOCATE (I+4)*4+2,J*4-3:PRINT CH$(MP(ST,X+I,J));:NEXT J,I
1410 COLOR 5:LOCATE 18,Y*4-3:PRINT PL$(PTN,DIR);:COLOR 1
1420 LOCATE 13,0:PRINT KI$+KNJ$("7622");:LOCATE 23,0:PRINT KI$+KNJ$("7622");
1430 LOCATE 33,0:PRINT KI$+KNJ$("7622");:TIME=1000:GOSUB *STAT:GOSUB *FADEIN
1440 '
1450 '======== メイン ========
1460 *MAIN
1470 IO=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9):MX=((IO AND 16)=0)-((IO AND 64)=0)
1480 IF (I9 AND 64)=0 THEN IF SP=0 THEN IF JMP=0 AND MP(ST,X,Y+1)=1 THEN SP=1 EL
SE SP=2 ELSE ELSE SP=0
1490 IF SP=1 AND JMP=0 AND MP(ST,X,Y+1)=1 AND MP(ST,X,Y-1)=0 THEN SP=2:JMP=4
1500 IF MP(ST,X+MX,Y)=1 OR MP(ST,X+MX,Y)=2 THEN MX=0
1510 IF JMP>2 THEN IF MP(ST,X+MX,Y-1)=0 THEN MY=-1 ELSE MY=0:JMP=2
1520 IF JMP=0 AND MP(ST,X,Y+1)<>1 THEN MY=1
1530 IF MP(ST,X+MX,Y+MY)=1 THEN MY=0
1540 XX=X:YY=Y:X=X+MX:Y=Y+MY
1550 IF MX=0 AND MY=0 THEN IF MP(ST,X,Y+1)=1 THEN PTN=0:GOTO 1620 ELSE 1630
1560 COLOR 1:LOCATE 18,YY*4-3:PRINT CH$(MP(ST,XX,YY));
1570 IF MX=1 THEN CALL RS:FOR I=1 TO 6:LOCATE 34,I*4-3:PRINT CH$(MP(ST,X+4,I));:
NEXT I:DIR=0
1580 IF MX=-1 THEN CALL LS:FOR I=1 TO 6:LOCATE 2,I*4-3:PRINT CH$(MP(ST,X-4,I));:
NEXT I:DIR=1
1590 IF MY THEN PTN=1 ELSE IF MP(ST,X,Y+1)=1 THEN PTN=1-PTN ELSE PTN=1
1600 IF MP(ST,X,Y)=3 THEN *CLR
1610 IF MP(ST,X,Y)=4 THEN *MISS
1620 COLOR 5:LOCATE 18,Y*4-3:PRINT PL$(PTN,DIR);
1630 JMP=JMP+(JMP<>0):MX=0:MY=0
1640 TIME=TIME-1:GOSUB *STAT:IF TIME=0 THEN *TIMEUP
1650 FOR I=0 TO WT/1.5:NEXT I:GOTO *MAIN
1660 '
1670 '======== ミス・タイムアップ ========
1680 *MISS
1690 COLOR 3:LOCATE 18,10:PRINT "Miss! ";:FOR I=0 TO WT*10:NEXT I:GOTO 1720
1700 *TIMEUP
1710 COLOR 3:LOCATE 16,10:PRINT "Time Up!";:FOR I=0 TO WT*15:NEXT I
1720 GOSUB *FADEOUT:LIFE=LIFE-1:IF LIFE>=0 THEN *START
1730 GOSUB *GOVER:GOTO *TITLE
1740 '
1750 '======== クリア ========
1760 *CLR
1770 COLOR 5:LOCATE 16,10:PRINT " Clear! ";:FOR I=0 TO WT*10:NEXT I
1780 WHILE (TIME+9)¥10:TIME=TIME-10:SC=SC+10:GOSUB *STAT
1790 BEEP 1:FOR I=0 TO WT/10:NEXT I:BEEP 0:FOR I=0 TO WT/10:NEXT I:WEND
1800 FOR I=0 TO WT*10:NEXT I:GOSUB *FADEOUT
1810 IF ST+1<8 THEN GOSUB *FADEOUT:ST=ST+1:LIFE=LIFE+1:GOTO *START
1820 COLOR 7:LOCATE 12,7:PRINT "Congratulations!";
1830 COLOR 5:LOCATE 15,10:PRINT "All Clear!";:GOTO 1880
1840 '
1850 '======== ゲームオーバー ========
1860 *GOVER
1870 COLOR 2:LOCATE 15,10:PRINT "Game Over!";
1880 COLOR 6:LOCATE 15,13:PRINT "Your Score";:COLOR 7:LOCATE 17,15:PRINT SC;
1890 OPEN "cave.sc" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,HSC:CLOSE
1900 IF SC>HSC THEN OPEN "cave.sc" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,SC;:CLOSE
1910 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB *FADEOUT:GOTO *TITLE
1920 '
1930 '======== ステータス表示 ========
1940 *STAT
1950 COLOR 6:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE:";:COLOR 7:PRINT RIGHT$("    "+STR$(SC),5);
1960 COLOR 4:LOCATE 15,0:PRINT "STAGE:";:COLOR 7:PRINT RIGHT$(STR$(ST+1),2);
1970 COLOR 5:LOCATE 25,0:PRINT "TIME:";
1980 COLOR 7:PRINT RIGHT$(" "+STR$((TIME+9)¥10),3);
1990 COLOR 3:LOCATE 35,0:PRINT LEFT$(STRING$(LIFE,"♡")+"    ",3);
2000 RETURN
2010 '
2020 '======== フェードイン・フェードアウト ========
2030 *FADEIN :FOR I=0 TO 16:OUT &H74,I:FOR J=0 TO WT/2.5:NEXT J,I:RETURN
2040 *FADEOUT:FOR I=16 TO 0 STEP -1:OUT &H74,I:FOR J=0 TO WT/2.5:NEXT J,I
2050          CLS:OUT &H74,16:RETURN
2060 '
2070 '======== データ ========
2080 '---- マシン語 ----
2090 DATA 505351571EB800A08ED8BF840FBB940FB920008B05890783EB0483EF04E2F481
2100 DATA FBB400740983EB2083EF20E9E2FF1F5F595B58CF000000000000000000000000
2110 DATA 505351571EB800A08ED8BFB800BBA800B920008B05890783C30483C704E2F481
2120 DATA FB880F740983C32083C720E9E2FF1F5F595B58CF000000000000000000000000
2130 '---- キャラクター ----
2140 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2150 DATA FC7FFAFFF4FFEAFF54FFAAFA545500007FFCFFFAFFF4FFEAFF54FAAA55540000
2160 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2170 '---- マップ ----
2180 DATA UUUUUUUPEPEPEPEPUQUPAP@PATATATATETETEUEUEUE@EAU@U@EPATA@@@U@EPA
2190 DATA TATATAPA@E@U@U@U@@@@@@@U@U@U@EPATATATATATATAPA@E@U@U@U@@@@@D@D@@@@
2200 DATA @P@P@@@@@D@D@@@@@U@U@A@A@A@A@A@A@A@A@E@A@A@U@A@AAQ@A@AEA@A@ATA
2210 DATA @A@APA@A@A@A@E@UAU@E@A@EAU@U@E@A@A@A@E@UAUEU@E@E@E@EPUSUUUUUUUUU,4,4
2220 DATA UUUUUUUUEU@ETAUATAPE@UAUAUAU@U@E@A@A@E@E@@@@@E@E@A@A@E@UAU@A@ATE
2230 DATA TEPAPA@@@@@@@A@E@UAU@U@E@A@P@P@P@P@P@@@@A@A@A@A@@@@@D@D@D@D@D@
2240 DATA @@@@@A@A@A@A@A@E@E@@@UPUPUPUPUPEPETETETET@T@TETETETETEtEDEDED@D@
2250 DATA DAEAEAAAAAAA@@@AAAAEAAA@ADAD@D@D@DAEAAAAA@A@A@E@UAUEUUUUUUUUUUU,4,1
2260 DATA UUUUUUUU@U@U@U@@@@@P@P@@@@@D@D@D@@@@@P@P@@@@@D@D@@@@@@@P@P@P@@@@
2270 DATA @@A@A@@@@@@D@@@@@P@P@@@@@@@@E@E@E@E@@@@@@@@@A@A@UEU@U@A@A@@@@@@@D
2280 DATA @D@D@@@@@@@P@P@P@@@@@@@@@@D@D@D@@@@@@@@@@P@P@P@@@@@@@D@D@@@@@@@P@P
2290 DATA @@@@@@@@@D@D@@@@@@@@@P@P@@@@@@@@PEPEPE@A@A@A@E@E@EtUDU@UUUUUUUUU,4,3
2300 DATA UUUUUUUU@A@A@@@@@D@D@@@@@P@P@@@@@@@@@@@@@TATATATATAPAPAPAPA@A@A
2310 DATA @@@T@@AP@@@@AP@@@@@T@@@@@E@@@@@T@@@@AP@@@@@T@@@@AP@@@@@@PEPE@HPE
2320 DATA PEPE@H@HPEPEPE@H@H@HPEPEPE@H@H@HPEPEPEPEPE@D@D@@@@@@@@@@D@DPIPI
2330 DATA PIPIPI@H@HPIPIPIPIPI@D@D@@@@PEPEPE@H@H@H@E@A@Q@QBaBaMQUUUUUUUUU,4,5
2340 DATA UUUUUUUUMAAA@@EAAAEEAEEAAAAA@@@AAAA@@@@AAEQAA@@EAAAEA@@@@AAAAAA
2350 DATA @@@@AAAAAE@@EAAQ@Q@QAQEA@@@AAQEAD@D@EAAQ@AA@@@AA@AEAAAA@@@EAAAAA
2360 DATA @@EAAAAA@@EA@AAQ@AEAD@D@DEDED@D@EAEAD@D@DEDED@D@EAEAD@D@DEDED@D@
2370 DATA EA@AAAAAEAD@EAAAAA@@DADADEDADA@AAAAAE@AAAAPEPEPEAAAAEPEPUUUUUUUUU,4,5
2380 DATA UUUUUUUUA@@P@P@@@@@@@@@@@P@D@D@@@@@@@@@@@D@A@A@@@@@@@P@D@D@@@@@@
2390 DATA A@@P@PA@@@@@@@@U@@@@@@AU@@@@@@PE@@@@@@PUPU@'AUAUBU@I@@@@@D@@@@@A@
2400 DATA A@@@@@@A@AAAAAAA@@@AAAA@@@@AAAA@@@@AAAAA@@@@@AAAAA@@@@@AAAAA@@@
2410 DATA @@AAAA@@@@AAAA@A@@@@@P@P@@@@TE@@@@@@TE@@@@@@uADAD@E@@APUUUUUUUUU,4,2
2420 DATA UUUUUUUU@D@@@@@@@@@@@D@D@@@@AP@@@@@@@P@P@@@@@@@@@@@@@@@@@A@A@@@@
2430 DATA @@@@@@@@@A@A@@@@@P@P@@@@@@A@@P@@@@@@@@@@@@PA@@@@@@D@P@@@@@@A@@P@@
2440 DATA @@@@@@A@@P@@@@@@@@@@@@@@@D@A@@@@@@A@D@@@@@@D@AA@D@@@@@@@@@@@@@A@@@@
2450 DATA @@@E@@@@@@@@U@@@@@@AAAABABAAAAABABAAAAABABAAAAABABAA@AU@MUUUUUUUU,4,4
2460 DATA UUUUUUUUDA@QEQ@iTAJQ@QEQ@A@Q@aEU@a@QTQPQQQAQ@U@B@@A@QEQDAHUDAEQ
2470 DATA HQDQDQHaEQ@@DPDQDaDUDaDQTQ@ADiDQDQDQDQ@REUDaDQDQHQDQDQEQDAD@D@@@
2480 DATA D@DPTQ@@DQDQDQDQ@@PDQDQDQDQ@P@U@@A@PJ'UQH@DQ@QDQDQ@@DQDQDQDQ@ADQ
2490 DATA DQDRDUD@@@DQDQDQ@@@@DQDQDQ@@@@DQ@Q@A@@@@@@@@A@AAAAAAM@@@UUUUUUUU,4,5
2500 '
2510 OPEN "cave.sc" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,0;:CLOSE:END
```


★ベーマガを読んでいたら，プログラミングセミナーのBASICにはまってしまった。受験の時期なのに……，勉強が手につかなくなってしまった。(新潟県中頸城郡・安瀬　淳15才)……【編：ごめんなさい。勉強のジャマをするわけじゃないけど，毎月８日に発売です。】

頭フル回転！難解パズル

MARBLE STICKER（マーブル スティッカー）

DEDENOBU soft

ストーリー

肌寒いくらいの秋の風に頬を撫(な)でられ，マリはつかの間のうたた寝から目を覚ました。外ではすっかり色づいたイチョウの葉が，風に身をまかせ，鮮やかな弧を描きながら宙を舞っていた。マリの目には覚えず涙が溢れた。その滴(しずく)が足元で板の間に跳(は)ねたとき，周囲を支配していた静寂(せいじゃく)は波打つように崩れ，未見の輝きを放つパステル調の世界が広がった。マリの足はすでに動き始めていた。マリは運命に導かれるままに駆け出していた……。

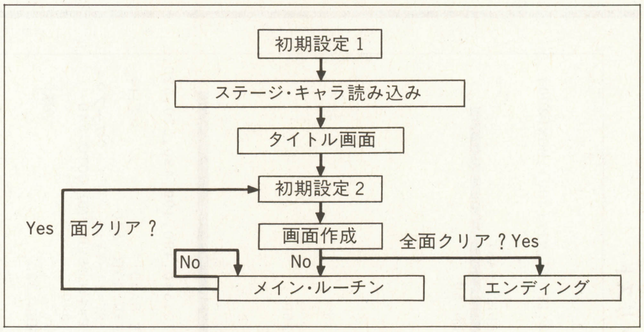
遊びかた&ルール

プログラムを入力してセーブ後，RUNして少し待つとタイトル画面が表示されます。スペース・キーを押すと，1面から，1／5／9／Dキーでそれぞれ対応する面から始まります。操作方法は，テンキーでマリを上下左右に移動し，Gキーでギブ・アップするだけです。青赤緑各四つずつあるびー玉を，それぞれ同じ色のタイルの上にすべて並べるとクリアです。マリがびー玉を押すと，びー玉は転がり始めます。動き出したびー玉は何かに当たるまで止まりません。びー玉が他のびー玉に当たると，動いていたびー玉は止まり，止まっていたびー玉が動き出します。複数個連なったびー玉に当たった場合，一番端のびー玉だけが動き出します(玉突きの原理)。マリとびー玉はパイプの中をくぐり抜けることができます。画面の上下左右にあるワープにマリやびー玉が入ると，反対側のワープから出てきます。パイプやワープは，出口に何かがあると入ることができません。いったんタイルにおさまり静止したびー玉は，再び動かすことはできません。また，タイルと違う色のびー玉はタイルの上を通ることができません。マリもタイルの上は通れません。15面まであり，エンディングがついています。10面からは新しい趣向が出てきます。

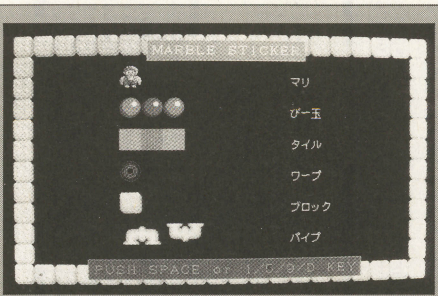
びー玉を押す順序をよく考えながら解いてください。一つの面に何とおりか解法があるので，がんばってください。

工夫&苦労

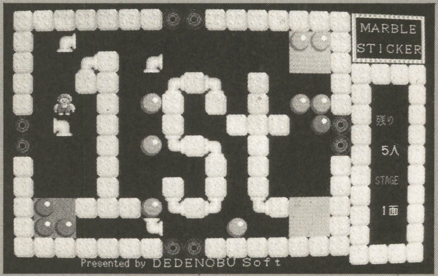
キャラを滑らかに動かすことで，見た目にも飽(あ)きないパズルゲームにしました。



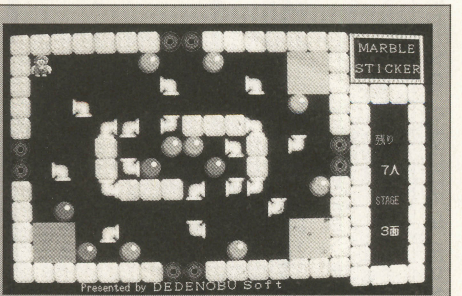
《第1図》大まかなフローチャート



▲《写真1》キャラクターがかわいいぞ！



▲《写真2》1面でこのゲームのシステムを覚えよう



▲《写真3》面が進むとトラップがあって悩む

★うちの父は，ボクとパソコンの話ができるのに，なぜかパソコンが使えない。なぜだろう!?（山形県東村山郡・稲毛崇宏17才）……
【影：ホラ，いるじゃない。C言語がペラペラなのに，キーボードの配列がわからない人って…。つぐ美：そんな人はいません。】

専用のステージ・エディタをつくり，面数をできるだけ増やしました。面数にちなんだ形をした面が多いので，何をイメージした面か考えてみてください。連結されたパイプの中を動くこともできるのがおもしろいと思います。ビー玉がタイルの上を転がるとき，タイルとビー玉を重ね合わせて表示するのに苦労しました。論理演算やON～GOTO文などを使って，できるだけ高速化しました。

改造について

1330行のWTでウエイトの調節，SPで移動ドット数の調整ができます。WTの初期値は1で，9801RAの20MHzに合わせてあります。値を大きくするほど遅くなります。できるだけ80386以上のCPUで走らせてください。また，SPの値を小さくすると滑(なめ)らかだが遅く，大きくすると雑だが速くなります。この値は必ず32の約数になるようにしてください。50行のLFの値でマリの数を変更できます。その他の改造は，変数が50個以上もあるため複雑すぎてむずかしいと思います。

《第1表》主な変数

変数	内容	変数	内容
X, Y	マリの座標	SP	キャラの移動ドット数
V, W.	マリの座標変化	M$	メッセージ
XX, YY	移動前のマリ座標	MC, MW, ML	メッセージ関連
M	移動先にあるもの	BP	BEEP音の高さ
MI	移動元キャラNo.	MV(,), MW(,)	パイプ通過時の座標変化
MO	移動先キャラNo.	MD(,)	仮想VRAM
LF	マリの数	CD$( )	キャラデータ
ST	ステージNo.	S$, T$( )	ステージデータ
SN	総面数	CR%( )	キャラ保存用
WT	ウエイト		

最後に

念願の大学に合格したのですが，今は運動会の軟庭部に所属してその活動でパソコンをする時間があまりありません。この作品も約1年前に初めて作ってみたパズルゲームです。熱帯魚の世話にも追われて本当に受験生時代よりも忙しいです。

次回作はいつになるかわかりませんが，我が部の某O塚君をモデルにしたコミカル・アクション・ゲーム「ツカポンの大冒険」を予定しています。

CHECKER FLAG

編：一見普通っぽいパズルなんですが，実は奥が深い!! 自分もパイプを通って移動できるし，玉もワープゾーンを通せる，それによっておもしろい面構成をたくさん用意してくれてます。

Dr.D：キャラの動きもスムーズでいいぞ。細部までこだわってある作品じゃな。

『MARBLE STICKER』のプログラム・リスト

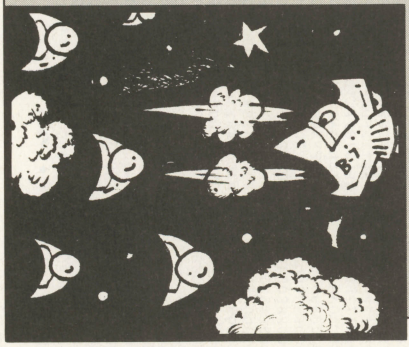
```
10 CLEAR ,&H9EFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3
20 SCREEN ,,1:CLS 3:SCREEN ,,0:CLS 3:COLOR ,,,,2
30 DIM MD(15,11),CD$(11),S$(20),T$(20,9),CR%(5100),MW%(2200),MI%(300),MO%(300)
40 GOSUB *SS1:GOSUB *SR:GOSUB *CR
50 GOSUB *TT:LF=5
60 GOSUB *SO:GOSUB *SS2:GOSUB *SP:GOSUB *SL:IF ST>SN THEN *AST
70 *MR:'━━━━━━━━━━ メイン・ルーチン ━━━━━━━━━━
80 IF INP(&HE2)=127 THEN *GU ELSE IF INP(&HEB)=252 THEN 50
90 E0=INP(&HE0):E1=INP(&HE1)
100 V=((E0=239 AND X>0)-(E0=191 AND X<15))
110 W=((E1=254 AND Y>0)-(E0=251 AND Y<11))*(-(V=0))
120 IF V=0 AND W=0 THEN 220
130 MI=10:MO=10:MA=0:MB=0:A=X:B=Y:XX=X:YY=Y
140 MD(X,Y)=0:M=MD(X+V,Y+W):GOSUB *JM
150 MD(XX,YY)=10:X=XX:Y=YY:IF BF=0 THEN 220
160 MI=BL:MO=BL:A=BX:B=BY:XX=BX:YY=BY:V=BV:W=BW
170 IF PF=1 THEN MD(BX,BY)=BL+8 ELSE MD(BX,BY)=0
180 M=MD(BX+V,BY+W):CF=0:SF=1:GOSUB *JM:IF CF=1 THEN 160
190 IF PF=1 THEN MD(XX,YY)=BL+11 ELSE MD(XX,YY)=BL
200 BX=XX:BY=YY:BV=V:BW=W:IF SF=0 THEN 160
210 IF MF=1 THEN MF=0:GOSUB *CC:IF STC=1 THEN *SC
220 BF=0:PF=0:GOTO *MR
230 *JM:'━━━━━━━━━━ 移動先判定 ━━━━━━━━━━
240 PF1=0:PF2=0
250 ON M+1 GOTO 260,530,280,310,310,310,370,370,370,370,540,490,490,490,520,520,
520
260 IF PF=1 THEN MI=BL+11:MO=BL:MA=BL+8:MB=0:PF=0 ELSE MA=0:'          ◇空白◇
270 Z=V:U=W:C=XX+V:D=YY+W:GOSUB *MC:XX=XX+V:YY=YY+W:SF=0:GOTO 540
280 IF (XX+V) MOD 15=0 THEN PX=15-XX:PY=YY ELSE PX=XX:PY=11-YY:'      ◇ワープ◇
290 IF MD(PX,PY)<>0 THEN M$="向こう側注意！":MC=3:MW=10:BP=4:GOSUB *MD:GOTO 540
300 Z=V:U=W:C=PX:D=PY:GOSUB *MC:XX=PX:YY=PY:SF=0:GOTO 540
310 AX=XX+V:AY=YY+W:BEEP 1:FOR I=0 TO WT*3:NEXT:BEEP 0:'                ◇球◇
320 AX=AX+V:AY=AY+W:MJ=MD(AX,AY):IF MJ>=3 AND MJ<=5 THEN 320
330 ON BF+1 GOTO 340,350
340 BX=AX-V:BY=AY-W:BV=V:BW=W:BL=MD(BX,BY):BF=1:GOTO 540
350 MA=0:MB=0:IF PF=1 THEN PF=0:MD(BX,BY)=BL+11 ELSE MD(BX,BY)=BL
360 BX=AX-V:BY=AY-W:BL=MD(BX,BY):CF=1:GOTO 540
370 F=0:FOR I=0 TO 1:IF V=-MV(M-6,I) AND W=-MW(M-6,I) THEN F=1:'       ◇パイプ◇
380 NEXT:IF F=0 THEN 540
390 P=XX+V:Q=YY+W:E=-(W<>0):PL=-1
400 PL=PL+1:MV=MV(MD(P,Q)-6,E):MW=MW(MD(P,Q)-6,E):P=P+MV:Q=Q+MW:M=MD(P,Q)
410 IF M=0 OR (BF=1 AND M=BL+8) THEN 450
420 IF M<6 OR M>9 THEN M$="出口に注意！":MC=3:MW=10:BP=3:GOSUB *MD:GOTO 540
430 F=0:FOR I=0 TO 1:IF MV=-MV(M-6,I) AND MW=-MW(M-6,I) THEN F=1
440 NEXT:IF F=0 THEN 540 ELSE E=-(MW<>0):GOTO 400
450 IF PF=1 THEN MI=BL+11:MO=BL:MA=BL+8:MB=0:PF=0
460 IF M<>0 THEN MO=M+3:MB=M:PF=1
470 PF2=1:A=XX:B=YY:GOSUB *MC:FOR I=0 TO WT*PL*3000:NEXT
480 PF1=1:Z=MV:U=MW:C=P:D=Q:GOSUB *MC:XX=P:YY=Q:V=MV:W=MW:SF=0:GOTO 540
490 IF BF=0 OR BL<>M-8 THEN 540 ELSE IF PF=1 THEN MI=M+3:MA=M:'         ◇タイル◇
500 Z=V:U=W:C=XX+V:D=YY+W:MO=M+3:MB=M:GOSUB *MC:XX=XX+V:YY=YY+W:SF=0:PF=1
510 GOTO 540
520 IF PF=0 THEN M$="動かない！":MC=3:MW=10:BP=5:GOSUB *MD:GOTO 540:'◇タイル球◇
530 IF PF=1 THEN M$="よ～し！":MC=5:MW=8:BP=8:GOSUB *MD:MF=1:'            ◇不動◇
540 RETURN
550 *MC:'━━━━━━━━━━ キャラ移動 ━━━━━━━━━━
560 SCREEN ,,1
570 PUT(32,32),CR%(MI*300),PSET:PUT(32-V*32,32-W*32),CR%(MA*300),PSET
580 PUT(64,96),CR%(MO*300),PSET:PUT(64+Z*32,96+U*32),CR%(MB*300),PSET
590 FOR I=SP TO 32 STEP SP:SCREEN ,,1:GET(32-V*I,32-W*I)-(63-V*I,63-W*I),MI%
600 GET(64+Z*(32-I),96+U*(32-I))-(95+Z*(32-I),127+U*(32-I)),MO%:SCREEN ,,0
610 IF PF1=0 THEN PUT(A*32,B*32),MI%,PSET
620 IF PF2=0 THEN PUT(C*32,D*32),MO%,PSET
630 NEXT:PF1=0:PF2=0:RETURN
640 *MD:'━━━━━━━━━━ メッセージ表示 ━━━━━━━━━━
650 ML=KLEN(M$,2)+1:GET(X*32+32,Y*32-11)-(X*32+ML*16+29,Y*32+27),MW%
660 LINE(X*32+32,Y*32-11)-STEP(ML*16-3,38),0,BF
670 COLOR 7 :LOCATE X*4+4,Y*2-1:PRINT "╭"+STRING$((ML-1)*2,"─")+"╮";
680 COLOR 7 :LOCATE X*4+4,Y*2  :PRINT "│"+SPACE$((ML-1)*2)+"│";
690 COLOR 7 :LOCATE X*4+4,Y*2+1:PRINT "╰"+STRING$((ML-1)*2,"─")+"╯";
700 COLOR MC:LOCATE X*4+5,Y*2  :PRINT M$;:FOR I=0 TO WT*MW*50/BP
710 FOR J=0 TO BP::::BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:PUT(X*32+32,Y*32-11),MW%,PSET
720 FOR I=-1 TO 1:LOCATE X*4+4,Y*2+I:PRINT SPC(ML*2);:NEXT:GOSUB *SL:RETURN
730 *SL:'━━━━━━━━━━ スクリーン内の文字表示 ━━━━━━━━━━
```


★バーチャファイター3は，どうやって，セガサターンに移植するのだろう？影さん同様，仕事に対する能力がもう限界なのでは!?(北海道札幌市・石原範明19才)……【影：セガのことだから，もしやスーパー64Y…？編：ないとは言い切れませんね…。】

```
740 LX=70-LEN(STR$(LF)):SX=70-LEN(STR$(ST))
750 COLOR 6:LOCATE 66,1:PRINT "MARBLE":LOCATE 65,3:PRINT "STICKER"
760 COLOR 3:LOCATE 13,24:PRINT "Presented by DEDENOBU Soft";
770 COLOR 4:LOCATE 69,10:PRINT "残り";:LOCATE 69,16:PRINT "STAGE";
780 COLOR 5:LOCATE LX,13:PRINT AKCNV$(STR$(LF))+"人";:IF ST>SN THEN RETURN
790 COLOR 5:LOCATE SX,19:PRINT AKCNV$(STR$(ST))+"面";:RETURN
800 *CC:'  クリアチェック
810 F=0:FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
820 IF MD(CX(H)+I,CY(H)+J)=H+11 THEN F=1
830 NEXT:NEXT:NEXT:IF F=0 THEN STC=1:RETURN ELSE RETURN
840 *SC:'  ステージクリア
850 M$="ステージクリア!":MC=6:MW=40:BP=10:GOSUB *MD:LF=LF+1:ST=ST+1:GOTO 60
860 *GU:'  ギブアップ
870 M$="ギブアップ!":MC=3:MW=30:BP=2:GOSUB *MD:LF=LF-1:IF LF>=0 THEN 60
880 M$="ゲームオーバー":MC=2:MW=50:BP=1:GOSUB *MD:GOTO 50
890 *AST:'  オールステージクリア
900 BC=0:N=0:V=1:W=0:FOR H=0 TO 1:BX=3
910 BC=-(BC+1)*(BC<2):PUT(96,(H*7+1)*32),CR%(BC*300+900),PSET
920 MI=BC+3:MO=BC+3:MA=0:MB=0:V=1:W=0:Z=1:U=0:A=BX:B=H*7+1:C=BX+1:D=B
930 BX=BX+1:IF MD(BX,H*7+1)=0 AND BX<13 THEN GOSUB *MC:GOTO 920
940 BEEP 1:FOR I=0 TO WT*7:NEXT:BEEP 0
950 N=N+1:IF N<10 THEN MD(BX-1,H*7+1)=BL+3:BX=3:GOTO 910 ELSE N=0:NEXT
960 LOCATE 16,20:COLOR 6:PRINT "By DEDENOBU Soft";
970 M$="やったね!":MC=7:MW=500:BP=14:GOSUB *MD:GOTO 50
980 *SP:'  ステージ作成
990 CLS 3
1000 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:PUT(I*32,J*32),CR%(MD(I,J)*300),PSET:NEXT:NEXT
1010 FOR I=16 TO 19:PUT(I*32,80),CR%(300),PSET:PUT(I*32,368),CR%(300),PSET:NEXT
1020 FOR I=2.5 TO 11.5:PUT(512,I*32),CR%(300),PSET:PUT(608,I*32),CR%(300),PSET
1030 NEXT:LINE(514,2)-(637,77),4,BF,"qK/a":LINE(519,7)-(632,72),3,BF,0:COLOR 6
1040 RETURN
1050 *SO:'  ステージデータ展開
1060 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:MD(I,J)=0:NEXT:NEXT:S$=S$(ST)
1070 FOR I=0 TO 11:FOR G=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(S$,I*4+G*2+1,2))
1080 FOR J=7 TO 0 STEP -1:IF A¥(2^J)=1 THEN A=A-2^J:MD(G*8+J,I)=1
1090 NEXT:NEXT:NEXT
1100 FOR H=3 TO 9:T$=T$(ST,H):L=LEN(T$)/2:FOR P=1 TO L
1110 IX=VAL("&H"+MID$(T$,P*2-1,1)):IY=VAL("&H"+MID$(T$,P*2,1)):MD(IX,IY)=H
1120 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1:MD(7+I,0)=2:MD(7+I,11)=2:MD(0,5+I)=2:MD(15,5+I)=2
1130 NEXT:FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:MD(CX(H)+I,CY(H)+J)=H+11
1140 NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
1150 *TT:'  タイトル画面
1160 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 26,1:PRINT "MARBLE STICKER";:COLOR 5
1170 RESTORE 1270:FOR I=0 TO 5:READ A,B,C$:FOR J=0 TO B-A
1180 PUT(160+J*32,48+I*48),CR%((J+A)*300),PSET:NEXT
1190 LOCATE 52,4+I*3:PRINT C$;:NEXT:COLOR 4
1200 LOCATE 15,22:PRINT "PUSH SPACE or 1/5/9/D KEY";
1210 FOR I=0 TO 19:PUT(I*32,0),CR%(300),PSET:PUT(I*32,352),CR%(300),PSET:NEXT
1220 FOR I=0 TO 11:PUT(0,I*32),CR%(300),PSET:PUT(608,I*32),CR%(300),PSET:NEXT
1230 LINE(200,8)-(439,39),3,BF,6:LINE(112,344)-(527,375),10,BF,11
1240 IF INKEY$<>"" THEN 1240
1250 I$=INKEY$:A=VAL("&H"+I$):IF I$<>" " AND A MOD 4<>1 THEN 1250
1260 IF I$=" " THEN ST=1:RETURN ELSE ST=A:RETURN
1270 DATA 10,10,マリ,3,5,びー玉,11,13,タイル,2,2,ワープ,1,1,ブロック,6,9,パイプ
1280 *SS1:'  初期設定1
1290 RESTORE 1300:FOR I=0 TO 15:READ C$:COLOR=(I,VAL("&H"+C$)):NEXT
1300 DATA 003,777,DDD,EOC,B09,AF5,44F,4F4,F44,FFF,22F,11A,2F2,1A1,F22,A11
1310 RESTORE 1320:FOR H=0 TO 3:FOR I=0 TO 1:READ MV(H,I),MW(H,I):NEXT:NEXT
1320 DATA 0,1, 1,0, 0,-1, -1,0, 0,-1, 1,0, 0,-1, -1,0
1330 CX(0)=13:CY(0)=1:CX(1)=1:CY(1)=9:CX(2)=13:CY(2)=9:SP=8:WT=1:SN=15
1340 COLOR 5:LOCATE 31,12:PRINT "ちょっとまってね";:COLOR 6:PRINT "☆";:RETURN
1350 *SS2:'  初期設定2
1360 BF=0:PF=0:MF=0:STC=0:IF ST<=SN THEN X=1:Y=1 ELSE X=6:Y=4
1370 MD(X,Y)=10:RETURN
1380 *CR:'  キャラ読み込み
1390 SCREEN ,2:FOR I=0 TO 2
1400 LINE(0,0)-(31,31),I+6,BF:GET(0,0)-(31,31),CR%(I*300+3300):NEXT
1410 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:LINE(0,0)-(31,31),-(I+6)*(J=1),BF
1420 CIRCLE(15,15),15,I*2+11,,,F,I*2+11:CIRCLE(17,13),13,I*2+10,,,F,I*2+10
1430 CIRCLE(21,9),3,9,,,F,9:GET(0,0)-(31,31),CR%(I*300+J*3300+900):NEXT:NEXT
1440 CLS 2:RESTORE *CD:FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 11:READ CD$(I):NEXT
1450 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 3:FOR J=0 TO 2:DEF SEG=&H800*(J+21)
1460 POKE I*640+X+Y*80,VAL("&h"+MID$(CD$(I+J*4),(X+Y*4)*2+1,2))
1470 NEXT J,X,Y,I:GET(0,0)-(31,31),CR%(-(H=0)*3000-(H=1)*300-(H=2)*2700):NEXT
1480 FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 31
1490 PSET(-I*(H=1)-(31-I)*(H<>1),-J*(H=2)-(31-J)*(H<>2)+H*32+32),POINT(I,J)
1500 NEXT:NEXT:GET(0,H*32+32)-(31,H*32+63),CR%(H*300+1800):NEXT
1510 CLS 3:GET(0,0)-(31,31),CR%(0):FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1
1520 CIRCLE(15,15),I*2+J*6+5,I*2+J+10:NEXT:NEXT:GET(0,0)-(31,31),CR%(600):CLS 3
1530 SCREEN ,0:RETURN
1540 *SR:'  ステージ読み込み
1550 RESTORE *SD:FOR I=1 TO SN+1:READ S$(I)
1560 FOR J=3 TO 9:READ T$(I,J):NEXT:NEXT:RETURN
1570 *SD:'●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ステージデータ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1580 DATA 7FFE01801180198991 8A901C1009118A918A399101807FFE,22236466,13E52718,D4E
469AA,21326273,932596,7679B96A,99
1590 DATA 7FFE01806180918609982422500521A20198198401807FFE,A122C279,D678883A,D3C
9BACA,214233532444358517 67A728,63B3E3A465C52687,72D4A5478A,4527C738A8D86A
1600 DATA 7FFE01800180018001871008100 8E1800180018001807FFE,6191D3E7,6696283A,758
55AAA,44548749,72B233B4A526,564789,74D5A7B7C8
1610 DATA 7FFE0180E187018005A004200000018011884182 01807FFE,61912285,1416D728,56E
7E8BA,B22334A486D697C7,42D354C426763767,336445364778A9,C394B5C6B78859
1620 DATA 7FFE01804180D180F180E000F001C181C183418E01807FFE,B2C2E5B8,B6E61839,A3C
5E7D8,A152334759,617283D3842696,348597A889C9,535779
1630 DATA 7FFE01800180018 0C183E007E007C18301800180 01807FFE,C1D627A9,1617B728,486
999CA,51B224E5B6A789,A214D5465779,8223A4E4B559,721354D44549AA
1640 DATA 7FFE0180E187F18F318C000C000601838181018001807FFE,E3D759A9,2275173A,E46
6E899,B6A79889,79,B2,42958677
1650 DATA 7FFE01800180018881 85C003C00781874187218801807FFE,B193B67A,4325573A,D44
6D7AA,73B45569,63456778A9,725494A5B8,62A3446458
1660 DATA 7FFE01800180018 08181E007F00FF99FF18FE18701807FFE,52231516,5314257A,A3D
4D7D8,724435C8B9,82B4C53849,83A4B5C639,73544536C9
1670 DATA 7CE00080010000000080800180010100000000080018067C2,B2E456D8,D61787B8,92A
2C349,0090B00308,10A0C0F2F7,0104093BABCB,F3F84BBBDB
1680 DATA 7FFE01800100410851 8A500A500A518A518A418201807FFE,E3A5D5A7,2426E657,A4A
6D7BA,31C11242923383D3,B152A2F2,72B2A93A8A,32824393F359
1690 DATA 7FCE018001000100018000000000000018000000000018073CE,22B2E639,B3561769,78D
8E8A9,C0716233C37597B70848A8,D082F243D32585B55768C8F8,7324B435C576670949B92BCB,6
183F344D49687A759C9F93BDB
1700 DATA 79FE0080000001070180200620002180210701000 18073FE,C136A6BA,2334257A,12E
5D638,10014374,20F253B6F8,0254772B,F344B4B7F93B
1710 DATA 7F3E0100018001C0018080018001018001800180001 07C3E,8245B679,73A55688,749
56687,E032C22348990A,F092B25344E426C768D8FA,9334D5B7A849690BEB,F162B339C91BFB
1720 DATA 4FF20180018001000100000000000000000000018001804FF2,73A55688,8355A678,649
46797,40A01272448607E8,50B02192F3B576F718,23E3854608694BAB,32F475B7F8895BBB
1730 DATA 7FFE0180118C299405A434242414398C01800180 01807FFE,C1E3,183A,E8CA,3223C5
6686,52C2D37696,C446276787,34D67797C7
1740 *CD:'●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  キャラデータ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1750 DATA 001DA800006FFC0000BF6A0001FFFF0002BBFA8007F6AFC005EBDF6004D18500
1760 DATA 0321828006E1874003E18780027FFE4001BDBD0000DE7A000037EC000767E500
1770 DATA 1FF7EFE00EE3C2F01FF18FF81DF18FBC1FFFDEEC1BF55BCC0FF7EFEE03FBDF8E
1780 DATA 03FCBECE09FFDF9679FA7F9E79FE5F9E01842180010240800000000000000000
1790 DATA 001FF800007FFE0000BFFF0001FFFF8002BFFFC007F6AFE005E28FE004CE7520
1800 DATA 001E7A40009A5920009A594002018040018001800 0C003000030 0C00070412E0
1810 DATA 1E03D0780E00357C1C01F03E1C01E07E1807E10E1800042F0800000F0000004F
1820 DATA 0000010E000000164000001060000018000000000000781E0000FC3F0000FC3F00
1830 DATA 001DA800006FFC0000BF6A0001FFFF0002BBFA8007F6AFC005EBDF6004D18500
1840 DATA 032FF28006EBD74003EBD780027FFE4001BDBD0000DE7A000037EC00000FE000
1850 DATA 000FE000300FC000600E000060060000600000 10E0000010F0000010F8000010
1860 DATA 78000010780000187800001E7800001E000000000000000000F83E0000C83200
1870 DATA 15554000 3FFFFF807FFFFEC8FFFFFFE47C7FE388FF3FF9F077BFBDC8F7BFBDF0
1880 DATA 73FF9FC8F8FFC7F07FFFFFD8FFFBFFF07FF1FFD8FFE4FFF07FF1FFD8FFFBFFF0
1890 DATA 7FFFFFD8FC7FE3F07F3FF9D8F7BFBDF077BFBDD8F3FF9FF078FFC7D83FFFFFF0
1900 DATA 3FFFFFD00FFFFFF0055555403FFFFFC00AAAAA000000000000000000000000000
1910 DATA 155555E03FFFFFF07FFFFFF8FFFFFFF47FFFFFD8FFFFFFF077FFBFDBF7FFBFF1
1920 DATA 73FF9FDBF8FFC7F17FFFFFDBFFFBFFF17FF9FFDBFFFCFFF17FFDFFDBFFFFFFF1
1930 DATA 7FFFFFDBFFFFFFF17FFFFFDBF7FFBFF177FFBFDBF3FF9FF578FFC7DB3FFFFFF5
1940 DATA 3FFFFFD30FFFFFF5055555433FFFFFC50AAAAA0A000001560AAAAAAC07FFFFF0
1950 DATA 2AAAAA004000000080000000000000000880000026000000 0F880040270800400F
1960 DATA 8C0060270700380F800000270004000F800600270003000F800200270000000F
1970 DATA 80000027000000 0F800000270800400F880040270C00600F87003827C000000F
1980 DATA C000002FF000000FFAAAAABF4000003F355555FE1FFFFFFE0FFFFFFC07FFFFF0
1990 DATA 02EA574003A525C00174AE8000EE770000581A0000034000C0289400603D3C00
2000 DATA D05ADC00B8F13400F3549C0029F554009B841C00713AB40094913C0045467400
2010 DATA 22A458009491E800714778009BFFB00029AAE000F3FF0000B8000000D0000000
2020 DATA 60000000C0000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2030 DATA 03FFFFC003EFF7C0017FFE8000FFFF00005DBA000003C000C02DB400E03FFC00
2040 DATA D05FFC00F8F5F400F35FBC00B9F7D400FBAF7C00FBFFB400F5BFFC00FFFF7400
2050 DATA FFF6D800F5DBE800FBEF7800FBFFB000B9AAE000F3FF0000F8000000D0000000
2060 DATA E0000000C0000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2070 DATA 0C0000300C1008300E8001700700000E0E3A245C0F0FC3F0038D24B0019C00300
2080 DATA 2FA00300070A0B000CA04300460 82B000450830004004B000A40030000008B00
2090 DATA 000927000A2416000410860004004E0046551C000C00F80007FFF0002FFF8000
2100 DATA 180000003800000 0F000000 0E0000000000000000000000000000000000000000
2110 '  お疲れさまでした ★ Produced by DEDENOBU Soft 小川秀朗 ★
```

★最近ミュージック・プログラムの数がとても少ないようですけど，どうかしたんですか？（千葉県八街市・**照井和明15才**）……【**編**：最近投稿が減り気味で，常連の方ばかりが目立っています。投稿者の一発奮起を望む！昔の曲のアレンジなどでもOKですヨ！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



これはすごい！縦スクロール・シューティング・ゲーム

WING FACTORY（ウィング ファクトリー）

Tilto soft

内　容

縦スクロール・シューティング・ゲームです。

動作環境

CPUが286（12MHz）であれば十分動きますが，FM音源で効果音を出すと死ぬほど遅くなりますので注意してください。そうでなくてもかなり処理が重いので，覚悟しておいたほうがよいです。

N88-BASIC Ver. 4.0で動かすと画面が一部おかしくなりますが，ゲームには問題ないでしょう。

入力方法

リスト1を入力してRUN。OKと出たら**リスト2**を入力してRUN。一応チェックサムをつけたのでエラーが出たらもう一度リストを見直してください。ただ，このチェックサムはあまり正確ではありません。よくわからないという人は，2＋3と4＋1の答えを比べてみましょう。

遊びかた

テンキーで8方向移動。スペース・キーで弾を出し，次々に現れる敵を撃ち落としていってください。各面の終わりにボスが出ます。STAGE5をクリアすると，エンディングです。ESCキーを押すと一時中断し，STOPで終了です。

画面右下の数字は1秒あたりの画面書き換え枚数です（だいたい10〜20ぐらいが理想）。

まれに敵の弾が自機をすり抜けることがありますが，これはこういう仕様ですので，嫌だったらなおしておいてください。

プログラム

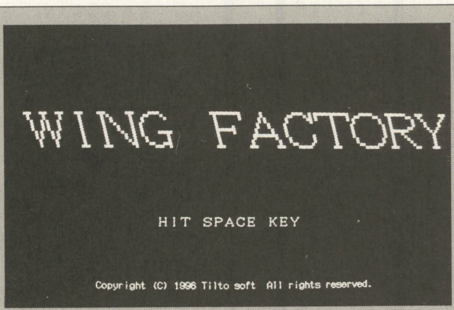
とにかく長いので，体力と気力が十分ある日に打ち込んでください。

プログラムを短くするために，キャラクターを圧縮したり，ボスをDRAW文で書いてみたりしました。

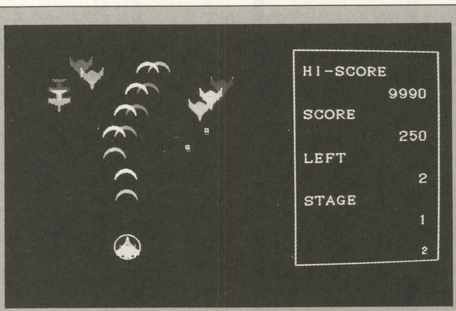
改造方法

FM音源の効果音がヘボイので（笑）炸（さく）裂（れつ）する音とかを作れる人は変えてください。また，ランキングを入れたり，ボムとか自機の周りをぐるぐる回るオプションなどを入れるといいと思います。

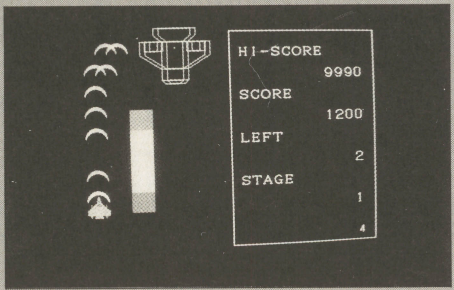
「なんかスピードが遅いなぁー」と思っ



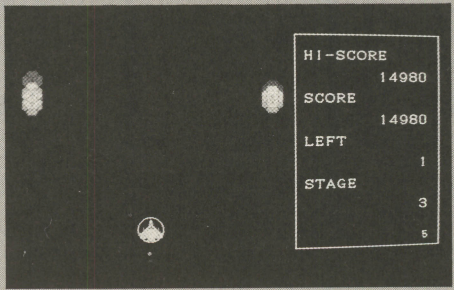
◀《写真1》細かい演出がカッコいいタイトル



◀《写真2》一定数のザコが過ぎるとボスが出るぞ



◀《写真3》さあっ1面のボスだっ！見切れば簡単



◀《写真4》3面から出てくるコイツ堅いんだよなぁ

★寒中見舞申し上げます…とはいえ今年は暖かいから，我々も冬眠しないですみそうですね，影さん！（東京都練馬区・リザードマンMe-Ya 22才）……【影：あまい！これからが本格的な厳冬のはじまりなのだ！…というわけで，おやすみなさーい。一同：ねるな！】

た人は，50行の変数SRの数を小さくしてみてください。また，TKの数を減らしTSの数を増やすと簡単になります。あと，40行のPLAY ALLOC文以降を削り，FM＝0にするとFM音源があっても効果音がビープ音になります。

最後に

BGMが作れなかったので，CDでも聴きながらやってください。

プログラムが長いのは，ボスキャラを各面ごとに変えたり，変なところを凝ったりしたからです。次回は，もっと短いゲームを送るつもりです（嘘かも）。

このゲーム結構むずかしくて，この手のゲームが得意な私でも（当社比）ノーミスクリアは，まだ一度もありません(笑)。

埼玉県民と東京都民のみなさん。たまには自転車で名栗湖に行きましょう（いかねーよ）。その帰りに，自由の森学園付近で私を見かけたら「合い言葉はBee!」とでも叫んでみてください（わかんないと思うけど）。

ほとんどのキャラを書いてくれた柏崎&加藤と，最後まで批判してくれた住吉氏にThank you!?。

《第1表》変数表

A, B, D, I, J, A!, A$	雑用
X, Y	自機座標
X( ), Y( )	敵座標
BX, BY	ボス座標
SX( ), SY( )	星座標
MX( ), MY( )	自機弾座標
TX( ), TY( )	敵弾座標
RX( ), RY( )	敵の移動データ
TK	敵の数
TS	敵が弾を撃つ確率
SR	星の数
CL	敵を倒した数
FL, FL2	当たり判定用
W!	ウエイト
FM	FM音源有無（1有り／0無し）

CHECKER FLAG

影：シューティングならまかせろ～！おぉっ面を進むごとに敵キャラが増える！ボスの攻撃が変わるっ！しかもけっこう速い！なかなかやるな！

Dr.D：ちょっとリストは長いが打ち込む価値は十分じゃな。

★参考にしたもの

- 「FINALTY」Bio100%／alty氏（フリーソフトウェア）
- 「TakoHG-R Hyper」yoshix氏（フリーソフトウェア）
- ベーマガ1996年10月号掲載「はさんでcho!」iphelse氏
- ベーマガ1995年6月号掲載「METAL BLAST」須田康義氏

《リスト1》『WING FACTORY』のキャラクター作成のプログラム・リスト

```
1 '===================================================================
2 '=  リスト1：キャラクター作成                                      =
3 '=          実行させると以下のファイルが作成されます。                =
4 '=                                                                =
5 '=  "WFAC.C01"…………自機およびザコキャラ   最低6クラスタの            =
6 '=  "WFAC.C02"…………ボスキャラ             空き要領が必要です。  ,   =
7 '=                                                                    =
8 '===================================================================
9 '
10 CONSOLE ,,1,1:COLOR ,,,,2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:DIM C%(257,7),BS%(2587,5)
20 FOR A=0 TO 7 :FOR I=0 TO 3:READ A$,B$:SM=VAL("&H"+B$)
30 FOR J=1 TO 64:B$=RIGHT$(STR$(ASC(MID$(A$,J,1))-34),2)
40 FOR K=1 TO 2 :C=VAL(MID$(B$,K,1))-1:LINE(X+K,Y)-STEP(0,1),C,BF
50 S=(S+C) MOD 256:NEXT K:X=X+2:IF X=32 THEN X=0:Y=Y+2
60 NEXT J:IF S<>SM THEN PRINT "Date error in";290+A*40+I*10:BEEP:END
70 S=0:NEXT I:GET(1,0)-(32,31),C%(0,A):X=0:Y=0:NEXT A:CLS 2
80 DEF SEG=VARPTR(C%(0,0),1):BSAVE "WFAC.C01",VARPTR(C%(0,0),0),4128:I=0
90 '
100 DRAW "a0c0m0,20c13r95d20m63,60l32m0,40u20":POINT(31,20)
110 DRAW "m20,10u10r54d10m63,20q-31,57h5r21e5":POINT(7,20)
120 DRAW "q19,14u14r43q19,14"                                  :GOSUB *G
130 DRAW "c0m0,10c13r95d10m64,40q-32,-40d40m0,20u10":POINT(70,40)
140 DRAW "q-22,20q-22,-20d5q-4,10":POINT(70,45)
150 DRAW "q4,10l4d5l6q-32,20h8r16e8"                           :GOSUB *G
160 DRAW "a0s1.64c0d24c13e8r8u8e8r10h8d8r8h8d10g8l8d8g8l10f8u8l8f8u10h1q56,8"
170 DRAW "l24u32q-8,56u15l9e26l26h26l26u26r26d26f9c0t-8,-8h2c13q4,4":GOSUB *G
180      CIRCLE(47,40),47,13,,,.3:CIRCLE(47,43),22,13;,,1.8,F,0
190 DRAW "s1c0m25,54c13d35u47h12r20e12d47":POINT(36,40)
200 DRAW "r24l13u20w20,-10c0l40c13w20,10"                      :GOSUB *G
210 DRAW "c0d10c13r8e6r4e4r20h5e5r20h4r4h6r8d16g20u12l16q16,61u8g8f8"
220 DRAW "u10r16e5u30":POINT(38,60):DRAW "e5r10h5g5l10f5d27g8f8d8q16,-61"
230 DRAW "d43l16f5u30h5f22u15r8h8r16e14r3h14r16e8g8"
240 DRAW "q-16,10q-30,10u10q-16,-10"                           :GOSUB *G
250 DEF SEG=VARPTR(BS%(0,0),1):BSAVE "WFAC.C02",VARPTR(BS%(0,0),0),31056
260 END
270 *G:GET(0,0)-(95,95),BS%(0,I):CLS 2:I=I+1:RETURN
280 '
290 DATA "-------.7---------------88----------------88--------------.dd7------",20
300 DATA "------.887------------.8CC87-------0-.LCCCC:7-K----0.8L:88L:87K--",54
310 DATA "--.9YB:88L9YB7---.;YYV8NN8;YYV7-L;YYYV:88L;YYYV:L;NNYV:88L;YNNV:",18
320 DATA "L:YYOV:88L;XYYL:L88888:88L88888:--NK-.:L:L7-0N----0--8:88L8--K--",B6
330 DATA "z--------------z-------z---z------z--z---z---z----------4s-------",7E
340 DATA "-4s-z-z-4s-z-----4s---4s-4s4s--------z--z-------z-4s------4s4s-",D2
350 DATA "--z--z--z-4s----------z--z-4s4s--z-4s---z---------4sz-z----z4s--",E0
360 DATA "-----4s4s4s-------z-----------z-z------4s-z-z------z--------------z",9A
370 DATA "--L888:L:L888K------8:8:L8L8-----------LL::-------------:88L------",57
380 DATA "------:88L------K-----:88L-----0L;8;88:88L88V8V:L8VV88L88:88;;8:",86
390 DATA "L8;888L;V:888V8:K-8888L88:8888-0----.8:88L87------------88-------",6C
400 DATA "-------9B---------------9B-----------------88----------------.7-------",12
410 DATA "s---------------48------------------888----1XOU----8888'--YYL:YY--<88",6C
420 DATA "88'8YYYL:YYY8<8888'88YYL:YY88<88-8'888YL:Y888<8---'8888L:8888<--",EC
430 DATA "--K8888L:88880------888L:888----------88L:88------------8L:8------",4E
440 DATA "------0OXK-------------/B9A-----------------88----------------.7-------",24
450 DATA "---.N:L7.:LN7------dddddddddd-----d8888'<8888d----'8888'<8888<--",DC
460 DATA "-28888<88'8888_--2d'88<88'88<d_---NddddddddddN----8888'88<8888--",FC
470 DATA "-.888<8888'8887--.888<:NNL'8887--8888'8888<8888--88888----88888-",88
480 DATA ".88888---888887.dddd'----<dddd7.cYYY'----<YYYZ7.dddd'----<dddd7",22
490 DATA "----2dddddd_---------.8888887-------.888888887-----2d88888888d_--",94
500 DATA "-.8dd888888dd87-'888bNNNNNNP888<'888:L8888:L888<'888:L8dd8:L888<",F6
510 DATA "'888:L8dd8:L888<'888:L8888:L888<'888bNNNNNNP888<-.8dd888888dd87-",F6
520 DATA "--2d88888888d_-----.888888887-------.8888887--------2dddddd_----",94
530 DATA "--------------------.887--.887-----.887----.887---.887------.88--",23
540 DATA ".887---------.887888-----------888.887---------.887-.887------.887-",30
550 DATA "--.887-0K-.887-----.8870K.887----.8;YYV88;YYV87--.8;YYV88;YYV87-",A0
560 DATA "----.8;YYV87---------.8;YYV87--------7-NNNN-.--------7------.----",5C
570 DATA "--ddddd2_ddddd-----dddd2_dddd-------ddd2_ddd----------dd2_dd-----",40
580 DATA "------dddd-----------2dddddd_---------dddddddd---------dddddddd----",0E
590 DATA "----dddddddd--------dddddddd---------dddddddd---------dddddddd----",40
600 DATA "----dddddddd--------dddddddd---------2dddddd_----------dddddd-----",22
```

《リスト2》『WING FACTORY』のメイン・プログラム・リスト

```
1 '=========================================================================
2 '=   WING  FACTORY    Nov. 26 1996  リスト2：メインプログラム  =
3 '=========================================================================
4 '= 使用機種：PC-9801EX2(80286/12MHz)                  =
5 '= 言語   ：N88-日本語BASIC(86)Ver6.1                 =
6 '=========================================================================
9 '
10 CLEAR,&H7F00:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
20 ON STOP GOSUB *ST:STOP ON :W!=3:D$="1:"   ' "WFAC.C0?" があるドライブ
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB *SCRC:SCREEN 3,2,0,1
40 ON ERROR GOTO *ER:PLAY ALLOC 255,255,255:A$="mbt170":PLAY A$,A$,A$:FM=1
50 SR=10:TK=3:TS=12:P!=2*3.14159/90      '変数SRはだいたい10～200ぐらい
60 DIM C%(257,7),BS%(2587,5),M%(129),TI%(386),TT(70),P(5),SX(SR),SY(SR)
70 DIM CO(15),X(TK),Y(TK),AR(TK),AP(TK),TS(TK),TL(TK)
80 DIM X2(TK),Y2(TK),R(TK),RX(6,40,1),RY(6,40,1):A=TK+10:GOSUB *DIM2
90 GOSUB *CHR:ON ERROR GOTO 0:HI!=9990
100 FOR I=0 TO 60 STEP 2:TT(I)=1:TT(I+1)=61-I:NEXT I
110 GOSUB *TITLE:GOSUB *COL:X=176:LF=3:ST=1:SC!=0:UP!=10000:ED=0:GOSUB *G
120 CL=0:EC=0:S=0:BS=0:S5=0:FL=0:FL2=0:MU=20:GOSUB *SC:GOSUB *COL
130 FOR I=0 TO TK:GOSUB *T.S:TS(I)=1:NEXT I:ERASE T,TX,TY,TX2,TY2,MX,MY
140 FOR I=0 TO SR:GOSUB *S.T:SY(I)=RND*399:NEXT I:A=TK+10:GOSUB *DIM2
150 GOSUB *SCR:LOCATE 16,12:PRINT AKCNV$("STAGE"+STR$(ST))
160 GOSUB *DEMO:GOSUB *STAR:LOCATE 16,12:PRINT SPC(16)
170 '/*------------------------ メインルーチン ---------------------------*/
180 *MAIN
190 WHILE FL<>1 AND FL2<>1
200   X=X+(INP(&HE0)=239 AND X<>0  )*16-(INP(&HE0)=191 AND X<>368)*16
210   Y=Y+(INP(&HE1)=254 AND Y<>121)*16-(INP(&HE0)=251 AND Y<>345)*16
220   IF (INP(&HE0)=235 AND X<>0   AND Y<>345) THEN X=X-16:Y=Y+16
230   IF (INP(&HE0)=187 AND X<>368 AND Y<>345) THEN X=X+16:Y=Y+16
240   GOSUB *MY:ON BS+1 GOSUB *T
250    IF(INP(&HE5)<>255 OR INP(&HE9)=191)AND S<>6 THEN S=S+1:ELSE 270
260    MX(S)=X:MY(S)=Y-8:IF FM=1 THEN PLAY "@18132o5q1c" ELSE B=5:GOSUB *BE
270    ON S+1 GOTO 290:FOR J=1 TO S:ON -(MY(J)<31) GOSUB *T.F
280    PUT(MX(J),MY(J)),M%,OR:MY(J)=MY(J)-31:NEXT J
290    MU=MU+(MU>0):GOSUB *SCR:I=0
300     IF INP(&HE9)=127 THEN GOSUB *KEYS:WAIT &HE9,&H40,&HFF
310     ON BS GOTO *BOSS
320     WHILE FL<>1 AND FL2<>1 AND I<>TK+1
330         FOR J=1 TO S
340           ON -(ABS(MX(J)-X(I))<31 AND ABS(MY(J)-Y(I)+8)<31) GOSUB *HIT
350         NEXT J
360       FL= -(ABS(X-X(I))<31 AND ABS(Y-Y(I))<31)
370       FL2=-(TX(I)<X OR TX(I)>X+31 OR TY(I)<Y OR TY(I)>Y+31)+1
380       I=I+1
390     WEND
400   ON SGN(SR) GOSUB *STAR:ON EC GOSUB 1590
410 WEND
420 IF MU=0 THEN *OVER ELSE FL=0:FL2=0:GOTO *MAIN
430 *SCR:OUT &HA4,1-PG:OUT &HA6,PG:PG=1-PG:CLS 2:GOSUB *B:RETURN
440 '/*------------------------ 敵機襲来 ---------------------------------*/
450 *T:FOR I=0 TO TK:HF(I)=1
460 X(I)=RX(TS(I),R(I),TL(I))+X2(I):Y(I)=RY(TS(I),R(I),TL(I))+Y2(I):R(I)=R(I)+1
470 ON -(X(I)>0 AND X(I)<361 AND Y(I)>0 AND Y(I)<361 AND R(I)<>39) GOTO 490
480 GOSUB *T.S:GOTO 520
490 ON AP(I)+1 GOTO 500:CIRCLE(X(I)+15,Y(I)+15),22,7:AP(I)=0
500 PUT@(X(I),Y(I)),C%(0,TS(I)+1),OR
510 ON -((INT(RND*-(TS(I)<>4)*TS)=0) AND T(I)=0) GOSUB *TM
520 GOSUB *TH:NEXT I:RETURN
530 *TM:IF (EC=1 AND TS(I)=0) OR TS(I)=0 OR TS(I)=6 THEN T(I)=0:RETURN
540     TX(I)=X(I)+15:TY(I)=Y(I)+15:T(I)=1-(TS(I)=4)
550     TX2(I)=(X-X(I))/12:TY2(I)=(Y-Y(I))/12
560 IF TX2(I)=0 AND TY2(I)=0 THEN TX2(I)=16:RETURN ELSE IF TS(I)=4 THEN RETURN
570 IF ABS(TX2(I))>17 THEN TX2(I)=SGN(X-X(I))*14+(RND*10)+4
580 IF ABS(TY2(I))>17 THEN TY2(I)=SGN(Y-Y(I))*14+(RND*10)+4:RETURN ELSE RETURN
590 *TH:TX(I)=TX(I)+TX2(I):TY(I)=TY(I)+TY2(I)
600     IF TX(I)<-4 OR TX(I)>403 OR TY(I)<32 OR TY(I)>399 THEN T(I)=0
610     ON -(T(I)=2) GOTO 620:LINE  (TX(I),TY(I))-STEP(4,4),7,B      :RETURN
620                           CIRCLE(TX(I),TY(I))          ,2,8,,,,F:RETURN
630 *T.S:HF(I)=0:R(I)=0:AR(I)=0:AP(I)=0:X(I)=0:Y(I)=0:X2(I)=0:Y2(I)=0
640     TL(I)=INT(RND*2):TS(I)=INT(RND*(ST+1))+1:IF EC=1 THEN TS(I)=0:RETURN
650     ON TS(I) GOSUB 670,680,690,700,710,720:IF ST<>5 THEN RETURN
660     IF TS(I)=4 OR TS(I)=6 OR S5=1 THEN RETURN ELSE *T.S
670     X2(I)=INT(RND*3)*33:Y2(I)=INT(RND*2)*32              :RETURN
680     X2(I)=INT(RND*3)*16+1                                :RETURN
690     Y2(I)=INT(RND*2)*32:IF ST=3 THEN *T.S                :RETURN
700      IF ST=4 THEN *T.S ELSE AR(I)=3                      :RETURN
710      Y2(I)=INT(RND*2)*32    :AR(I)=2                     :RETURN
720      X2(I)=INT(RND*340)-170:AR(I)=1                      :RETURN
730 *T.F:S=S-1:FOR A=1 TO S:MX(A)=MX(A+1):MY(A)=MY(A+1):NEXT:RETURN
740 '/*------------------------ ボスルーチン ---------------------------*/
750 *BOSS
760 ON BF GOSUB *BFI:GOSUB *BMV
770 FOR I=1 TO S
780   ON -(MX(I)>BX AND MX(I)<BX+70 AND MY(I)>BY AND MY(I)<BY+70) GOSUB *BH
790 NEXT I:A=0:OUT &HA6,PG
800 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:P(A)=POINT(X+I*31,Y+J*31):A=A+1
810 NEXT J,I:FOR I=1 TO 2:P(3+I)=POINT(X+11*I,Y+15):NEXT:I=0:OUT &HA6,1-PG
820 WHILE FL2<>1 AND I<>5:FL2=-(P(I)>13):I=I+1:WEND
830 FL=-(ABS(X-BX)<31) AND (ABS(Y-BY)<31):GOTO 410
840 *BH:IF FM=1 THEN PLAY  "@74q5o7b32b32":ELSE B=2:GOSUB *BE
850     GOSUB *T.F:SC!=SC!+10:GOSUB *SC:BK=BK-1:IF BK<>0 THEN RETURN
860     OUT &HA4,1-PG:GOSUB *MY:FOR I=0 TO 50
870     PUT(RND*65+BX,RND*65+BY),C%(0,1),PSET
880     IF FM=0 THEN B=RND*20:GOSUB *BE ELSE J=RND*6+1:PLAY "@52o1l64k=j;"
890     NEXT:SC!=SC!+5000+ST*500:GOSUB *SC:RETURN *CLE
900 *B1:IF BX<8 THEN XZ=8 ELSE IF BX>286 THEN XZ=-8
910     IF BT=0 AND RND<.8 THEN GOSUB *BT1
920     IF BT=1 THEN LINE(TX,TY+TY2)-STEP(32,120),15,BF ELSE RETURN
930     TY2=TY2+30:IF TY2>380 THEN BT=0:RETURN ELSE RETURN
940 *B2:IF BX<8 THEN XZ=8 ELSE IF BX>286 THEN XZ=-8
950     IF BX=152 AND YZ=0   THEN Z=XZ:XZ=0:YZ=16
960     IF BY=275 AND YZ=16 THEN YZ=-16 ELSE IF BY=35 AND YZ=-16 THEN YZ=0:XZ=Z
970     IF BT=0 THEN GOSUB *BT2
980     FOR I=0 TO 2:CIRCLE(TX(I),TY(I)),15-(BK<30)*25,14,,,,F
990     GOSUB *BPL:NEXT:IF TY(0)>410 THEN BT=0:RETURN ELSE RETURN
1000 *B3:IF BX=<8 THEN XZ=16 ELSE IF BX>286 THEN XZ=-16
1010     Z=0:IF BT=0 THEN GOSUB *BT3
1020     FOR I=0 TO 3:A!=A!+(71-BK)/35
1030     CIRCLE(TX(I),TY(I)),A!,15,,,,F:GOSUB *BPL
1040     Z=Z-(TX(I)<0 OR TX(I)>399 OR TY(I)<32 OR TY(I)>399):NEXT
1050     IF Z>3 THEN BT=0:RETURN ELSE RETURN
1060 *B4:Z=Z+D:IF Z>66 THEN D=-2+(BK<40)*2 ELSE IF Z<-22 THEN D=2-(BK<40)*2
1070     BX=160+100*COS(Z*P!):BY=(100*SIN(Z*P!))/3+70
1080     IF BT=0 THEN GOSUB *BT4
1090     FOR I=0 TO 3:LINE(TX(I),TY(I))-STEP((1.5-I)*25,T),15,BF
1100     GOSUB *BPL:NEXT:T=T+8-(BK<40)*32
1110     IF TY(0)>490+(BK<20)*50 THEN BT=0:RETURN ELSE RETURN
1120 *B5:IF BX<8 THEN XZ=8 ELSE IF BX>286 THEN XZ=-8
1130     IF BT=0 THEN IF BK<140 AND BK>40 THEN GOSUB *BT6:RETURN
1140     IF BT=0 AND RND<.7 THEN GOSUB *BT5:RETURN
1150     ON BT+1 GOTO 1220,1160,1190,1210
1160     FOR I=0 TO 1:LINE(TX(I),TY(I))-STEP(12,120-(BK<40)*40),15,BF
1170     GOSUB *BPL:NEXT
1180     IF TY(0)>410 THEN BT=0:RETURN ELSE RETURN
1190     TY=TY+A!:A!=A!*1.2:CIRCLE(TX,TY),4,4-D,,,,F
1200     IF TY<320-D*100 THEN 1220 ELSE BT=3
1210     Z=Z+24:CIRCLE(TX,TY),Z,14,,,,F:IF Z>130 THEN BT=0
1220     RETURN
1230 *BT1  :TX=BX+24:TY=BY:TY2=0:GOSUB *BSO:RETURN
1240 *BT2  :FOR I=0 TO 2:TX(I)=BX+48:TY(I)=BY+61:TX2(I)=(1-I)*20
1250         TY2(I)=32:NEXT:GOSUB *BSO:RETURN
1260 *BT3  :FOR I=0 TO 4:TX(I)=BX+48:TY(I)=BY+48:TX2(I)=COS(I*15*P!)*28
1270         TY2(I)=SIN(I*15*P!)*28:NEXT:A!=0:GOSUB *BSO:RETURN
1280 *BT4  :FOR I=0 TO 3:TX(I)=BX+66+(I>1)*42:TY(I)=BY+92:TX2(I)=(1.5-I)*20
1290         TY2(I)=12-(BK<40)*18:NEXT:T=0:GOSUB *BSO:RETURN
1300 *BT5  :FOR I=0 TO 1:TX(I)=BX+(XZ=-8)*32+I*42+36:TY(I)=BY+92
1310         TX2(I)=0:TY2(I)=40:NEXT:GOSUB *BSO:RETURN
1320 *BT6  :TX=BX+48:TY=BY+48:GOSUB *BSO:BT=2:D=INT(RND*2):Z=0:A!=4:RETURN
1330 *BSO  :IF FM=1 THEN PLAY  "@18o7q8c64" ELSE B=4:GOSUB *BE
1340         BT=1:RETURN
1350 *BMV  :ON ST GOSUB *B1,*B2,*B3,*B4,*B5:BX=BX+XZ:BY=BY+YZ:GOSUB*B.P:RETURN
1360 *B.P  :PUT@(BX,BY),BS%(0,ST-1),OR:GOSUB *BST:RETURN
1370 *BST  :FOR I=0 TO SR:PSET(SX(I),SY(I)),(I AND 3)+8:NEXT:RETURN
1380 *BPL  :TX(I)=TX(I)+TX2(I):TY(I)=TY(I)+TY2(I):RETURN
1390 *BOS.S:BK=40+ST*11:BS=1:EC=0:BT=0:Z=0:D=0:T=0:YZ=0:COLOR=(13,0)
1400        ON ST GOSUB 1410,1420,1430,1440,1450:GOTO 1460
1410            BX=120:BY=35 :XZ=8 :                  :RETURN
1420            BX=16 :BY=35 :XZ=8 :                  :RETURN
1430            BX=16 :BY=121:XZ=16:                  :RETURN
1440            BX=260:BY=70 :XZ=0 :      :D=2        :RETURN
1450            BX=16 :BY=35 :XZ=8 :           :BK=200:RETURN
1460        PUT(BX,BY),BS%(0,ST-1),OR:BF=1:RETURN
1470        FOR I=1 TO S:PUT(MX(I),MY(I)),M%,OR:NEXT:GOSUB *SCR
```

★最近，本屋がつぶれているらしい。原因はヒットする本がないからだそうです。はて，本当なのでしょうか，編集長!!（愛知県一宮市・平尾健一18才）……【編：ヒットと呼ばれるものは少なくなったかもしれないけど，種類は増えてるでしょ。】

```
1480 *BFI   B=8:FOR I=0 TO 15:COLOR=(13,CO(I)):GOSUB *WA:NEXT:BF=0:RETURN
1490 '/*----------------------- 敵機爆破 ---------------------------------*/
1500 *HIT
1510 IF HF(I)=0 THEN RETURN ELSE ON TS(I) GOTO 1550,1550,1550,1520,1520,1520
1520 IF AR(I)=0 THEN 1550 ELSE AR(I)=AR(I)-1:AP(I)=1
1530 SC!=SC!+10:GOSUB *SC:GOSUB *T.F
1540 IF FM=1 THEN PLAY  "@74q5o7b32b32   ":RETURN ELSE B=2 :GOSUB *BE:RETURN
1550 IF FM=1 THEN PLAY ,"@58q1o5c64d64c32"         ELSE B=30:GOSUB *BE
1560 PUT(X(I),Y(I)),C%(0,1),PSET:SC!=SC!+50:CL=CL+1
1570 GOSUB *SC:GOSUB *T.S:GOSUB *T.F
1580 IF CL>20 AND RND<.1 OR CL>80 THEN EC=1:RETURN ELSE RETURN
1590 IF ST=5 AND S5=0 THEN S5=1:EC=0:CL=-20:RETURN
1600 B=0:FOR A=0 TO TK:B=B+TS(A):NEXT:IF B=0 THEN *BOS.S ELSE RETURN
1610 *CLE:GOSUB *SCR:A!=2:MU=0:LOCATE 18,12:PRINT "CLEAR!"
1620 GOSUB *STAR:GOSUB 1660:GOSUB *SCR:IF Y>0 THEN 1620
1630 FOR J=0 TO 15:GOSUB *STAR:GOSUB *SCR:B=1:GOSUB *WA:NEXT J
1640 LOCATE 16,12:PRINT SPC(14):ST=ST+1
1650 IF ST=6 THEN *FIN ELSE 120
1660 GOSUB *MY:Y=Y-A!:A!=A!*1.1:RETURN
1670 '/*---------------------- ゲームオーバー -------------------------*/
1680 *OVER
1690 IF FM=1 THEN PLAY ,,"@52o1164":FOR I=0 TO 30:PLAY,,"f":NEXT ELSE BEEP 1
1700 IF LF=0 THEN COLOR=(6,4):GOTO 1740 ELSE S=0:LF=LF-1:MU=20
1710 FOR A=0 TO 3:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET:GOSUB 1830:NEXT:BEEP 0
1720 GOSUB *SC:GOSUB *DEMO:IF BS=0 THEN GOSUB *STAR:GOTO *MAIN
1730 GOSUB *BMV:GOTO *MAIN
1740 OUT &HA6,PG:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET:B=100:GOSUB *WA:B=5
1750 COLOR 5:LOCATE 14,12:PRINT "GAME OVER":BEEP 0:GOSUB *KEYS:A=1099
1760 COLOR 6:LOCATE 12,14:PRINT AKCNV$("CONTINUE?"+AKCNV$(STR$(A¥100))+" ")
1770         IF INKEY$<>"" THEN 1790 ELSE A=A-1:FOR I!=0 TO W!:NEXT
1780         IF A=0 THEN CLS:GOSUB *SCRC:COLOR 7:GOTO 110 ELSE 1760
1790         FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,12+I:PRINT SPC(24):NEXT I:UP!=10000
1800         SC!=0:LF=2:COLOR 7:CLS:GOSUB 2210:GOSUB *SC:GOSUB *COL:GOTO 120
1810 *DEMO:FOR Y=361 TO 317 STEP -4:GOSUB *MY:GOSUB 1830
1820       NEXT Y:RETURN
1830       IF BS=0 THEN GOSUB *STAR:GOSUB *T:GOSUB *TH:GOTO 1850
1840       GOSUB *BMV
1850       GOSUB *SCR:FOR W=0 TO W!-(BS=1)*240:NEXT:RETURN
1860 '/*------------------------ タイトル ----------------------------*/
1870 *TITLE:SCREEN 3,0,0,1:CLS:A$="NISHISAITAMA PROJECT":B=6:COLOR
1880 FOR I=0 TO 32 STEP 2:LINE(100,168+I)-STEP(440,0),7
1890 LINE(100,201-I)-STEP(440,0),7:GOSUB *WA:NEXT
1900 LOCATE 20,11:PRINT AKCNV$(A$):GOSUB *FO5:GOSUB *SCRC:COLOR=(7,CO(7))
1910 SCREEN 3,0,1:A$=AKCNV$("WING FACTORY")
1920 FOR A=0 TO 11:PUT(A*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,A+2,1)))),PSET
1930 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:IF POINT(I+A*16,J)<>7 THEN 1950
1940 LINE(A*52+I*4+J,J*4+100)-STEP(3,3),7,BF
1950 NEXT J,I:IF A=4 THEN LOCATE 34,12:PRINT "Wait..." ELSE IF A=3 THEN CLS
1960 NEXT:CLS:B=2:FOR I=0 TO 62:GOSUB 2020:GOSUB *WA:NEXT
1970          B=8:FOR I=0 TO 15:COLOR=(0,CO(I)):IF I>7 THEN COLOR=(7,CO(I-2))
1980 GOSUB *WA:NEXT:FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR=(0,CO(I)):GOSUB *WA:NEXT
1990 LOCATE 14,24:PRINT"Copyright (C) 1996 Tilto soft  All rights reserved.";
2000 LOCATE 25,18:PRINT "HIT SPACE KEY":WAIT &HE9,&H40,255
2010 GOSUB *FO5:CLS 3:GOSUB *COL:GOSUB *SCRC:RETURN
2020 OUT &HA6,1:GET(0,TT(I)+100)-STEP(631,0),TI%
2030 OUT &HA6,0:PUT(0,TT(I)+130)              ,TI%:RETURN
2040 '/*--------------------- エンディング ------------------------------*/
2050 *FIN:CLS 3:GOSUB *SCRC:COLOR:FOR I=0 TO 50
2060  LOCATE RND*79,RND*23:PRINT ".":NEXT:CIRCLE(320,200),5,9,,,,F
2070  FOR I=0 TO 30:B=5:GOSUB *WA:NEXT:B=1:FOR I=5 TO 390 STEP 5
2080  CIRCLE(320,200),I,7,,,,F:GOSUB *WA:GOSUB *EP:NEXT:CLS:GOSUB *FO5
2090  GOSUB *SCRC:GOSUB *COL:X=300:Y=345:A!=2:MU=0:ED=1
2100  FOR I=0 TO SR:GOSUB *S.T:SY(I)=RND*380:NEXT
2110  GOSUB 1660:GOSUB *STAR:GOSUB *EP:GOSUB *WA:IF Y>0 THEN 2110
2120  FOR A=0 TO 60:GOSUB *STAR:CIRCLE(320,440),A*10,7,,,,F
2130  GOSUB *EP:GOSUB *WA:NEXT:GOSUB *FO5:GOSUB *SCRC
2140  SCREEN 3,0,0,1:CLS 2:COLOR:B=2:FOR A!=.005 TO 30 STEP .5:POINT(30,10)
2150  GOSUB *DR:GOSUB *EP:GOSUB *WA:NEXT A!
2160  LOCATE 22,21:PRINT AKCNV$("Your score is"+STR$(SC!))
2170  WAIT &HE9,&H40,&HFF:GOSUB *FO5:GOSUB *SCRC:CLS:GOTO 110
2180 *DR:DRAW "s=a!;r717d10r1u5r5u115u3r6u1c0r2c7q1,10u10c0r2c7d10r1u8w5,8
           r1u1011d8w-5,-811":RETURN
2190 *EP:OUT &HA4,PG:OUT &HA6,1-PG:PG=1-PG:CLS 2:RETURN
2200 '/*------------------------ 画面作成 -------------------------------*/
2210 *G          :LOCATE 50,2 :PRINT CHR$(152)+STRING$(27,CHR$(149))+CHR$(153);
2220 FOR I=3 TO 21:LOCATE 50,I:PRINT CHR$(150)+STRING$(27,CHR$(32 ))+CHR$(150);
2230 NEXT        :LOCATE 50,22:PRINT CHR$(154)+STRING$(27,CHR$(149))+CHR$(155);
2240 COLOR 0:FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(80,CHR$(135));:NEXT I
2250 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(80,CHR$(130));
2260 LOCATE 0,24:PRINT STRING$(79,CHR$(135));:COLOR 7
2270 FOR I=0 TO 1:GOSUB *SCR:LINE(632,384)-(639,399),12,BF:NEXT I:GOSUB *WIND
2280 RESTORE *RH:FOR I=4 TO 16 STEP 4:READ A$:LOCATE 52,I:PRINT AKCNV$(A$):NEXT
2290 *SC   IF SC!>HI! THEN HI!=SC!
2300       IF SC!<UP! THEN 2320 ELSE LF=LF+1:UP!=UP!+10000
2310       IF FM=0 THEN BEEP ELSE PLAY "@47v15o7q8c64d32"
2320       A$=STR$(HI!):LOCATE 76-LEN(A$)*2,6 :PRINT AKCNV$(A$)
2330       A$=STR$(SC!):LOCATE 76-LEN(A$)*2,10:PRINT AKCNV$(A$)
2340       A$=STR$(LF) :LOCATE 76-LEN(A$)*2,14:PRINT AKCNV$(A$)
2350       A$=STR$(ST) :LOCATE 76-LEN(A$)*2,18:PRINT AKCNV$(A$):RETURN
2360 *STAR:FOR I=0 TO SR:PSET(SX(I),SY(I)),(I AND 3)+8
2370       SY(I)=SY(I)+2-(I>SR/3)*4-(I>SR/1.5)*8:ON -(SY(I)>380) GOSUB *S.T
2380       NEXT:RETURN
2390 *S.T  SX(I)=RND*(399*(-(ED=1)*1+1)):SY(I)=30+RND*2:RETURN
2400 *FO5  B=8:FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR=(7,CO(I)):GOSUB *WA:NEXT:RETURN
2410 *MY   PUT(X,Y),C%(0,0),OR:IF MU<>0 THEN *MU ELSE RETURN
2420 *MU   CIRCLE(X+15,Y+15),18,6:RETURN
2430 *WIND WINDOW(0,0)-(400,399):VIEW(0,0)-(400,399):RETURN
2440 *B    IF T$=TIME$ THEN BN=BN+1:RETURN
2450       T$=TIME$:LOCATE 73,21:PRINT USING "###";BN:BN=0:RETURN
2460 *BE   BEEP 1:FOR I!=0 TO W!*B:NEXT:BEEP 0:RETURN
2470 *KEYS WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
2480 *WA   FOR I!=0 TO W!*10*B:NEXT:RETURN
2490 *SCRC SCREEN ,2,1:CLS 2:SCREEN ,,0:CLS 2:SCREEN ,0:RETURN
2500 *DIM2 DIM T(A),TX(A),TY(A),TX2(A),TY2(A),MX(6),MY(6):RETURN
2510 *ST:GOSUB *SCRC:CONSOLE 0,24,1,1:COLOR 7:CLS 3:BEEP 0:END:GOTO *ST
2520 '/*---------------------- キャラクター作成 -----------------------*/
2530 *CHR
2540 FOR I=0 TO 5:CIRCLE(15,15+I),15,7+(I>4)*7,,,,F:NEXT:GET(0,0)-(31,15),M%
2550 CLS 2:RESTORE 2700:FOR I=0 TO 15:CO(I)=I*273:NEXT I
2560 FOR J=1 TO 6:A=0:FOR I=0 TO 39:READ RX(J,I,0),RY(J,I,0)
2570 A=A+RX(J,I,0)+RY(J,I,0)
2580 RX(J,I,1)=361-RX(J,I,0):RY(J,I,1)=RY(J,I,0):NEXT I
2590 READ B:IF A<>B THEN ERROR 18 ELSE NEXT J
2600 DEF SEG=VARPTR(C% (0,0),1):BLOAD D$+"WFAC.C01",VARPTR(C% (0,0),0)
2610 DEF SEG=VARPTR(BS%(0,0),1):BLOAD D$+"WFAC.C02",VARPTR(BS%(0,0),0):RETURN
2620 *COL:RESTORE *CD:FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT:RETURN
2630 '/*---------------------- エラー処理 ---------------------------*/
2640 *ER:IF ERL=40 AND ERR=2 THEN FM=0:PRINT "Beep Mode":FM=0:W!=W!*3:RESUME 50
2650     IF ERR<>18 THEN ON ERROR GOTO 0
2660 PRINT "Data error in";(J-1)*50+2700;"-";(J-1)*50+2740:BEEP:END
2670 '/*----------------------- データ ---------------------------------*/
2680 *CD DATA 213,AAA,61A,77B,A7B,777,F0F,FFF,00F,FFF,0FF,F00,000,FFF,1F2,A0F
2690 *RH DATA HI-SCORE,SCORE,LEFT,STAGE
2700 DATA 50 ,0  ,50 ,16 ,50 ,32 ,50 ,48 ,50 ,64 ,50 ,80 ,50 ,96 ,50 ,112
2710 DATA 50 ,128,50 ,144,50 ,160,50 ,176,50 ,192,50 ,208,50 ,224,50 ,232
2720 DATA 50 ,240,50, 245,58 ,249,70 ,251,86 ,253,102,255,120,257,136,260
2730 DATA 152,260,168,260,184,260,196,260,208,260,228,260,244,260,260,260
2740 DATA 276,260,292,260,308,260,324,260,340,260,356,260,372,260,400,360,13962
2750 DATA 16 ,16 ,32 ,32 ,48 ,48 ,64 ,64 ,80 ,80 ,96 ,96 ,112,112,128,128
2760 DATA 136,136,144,144,152,152,160,160,176,176,184,184,192,192,200,200
2770 DATA 208,208,216,216,224,224,232,232,240,240,248,248,256,256,264,264
2780 DATA 272,272,288,288,304,304,320,320,336,336,352,352,368,368,376,376
2790 DATA 386,386,394,394,400,400,450,450,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,16108
2800 DATA 8  ,64 ,24 ,72 ,40 ,80 ,56 ,88 ,80 ,96 ,96 ,102,112,120,128,130
2810 DATA 136,140,144,151,152,162,157,173,159,185,160,196,161,204,160,212
2820 DATA 159,220,157,228,152,236,144,244,136,252,128,260,120,268,110,284
2830 DATA 90 ,292,80 ,300,72 ,308,64 ,316,46 ,324,22 ,332,8  ,0  ,0  ,0
2840 DATA 0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,0  ,09300
2850 DATA 7  ,1  ,7  ,9  ,7  ,18 ,7  ,27 ,7  ,36 ,7  ,45 ,7  ,63 ,7  ,72
2860 DATA 7  ,81 ,7  ,90 ,7  ,108,7  ,117,7  ,126,7  ,135,7  ,153,7  ,162
2870 DATA 7  ,171,7  ,180,7  ,198,7  ,207,7  ,216,7  ,225,7  ,243,7  ,252
2880 DATA 7  ,261,7  ,270,7  ,288,7  ,297,7  ,306,7  ,315,7  ,333,7  ,342
2890 DATA 7  ,351,7  ,360,7  ,378,7  ,387,7  ,396,7  ,405,7  ,0  ,0  ,0  ,07897
2900 DATA 10 ,152,32 ,144,64 ,136,80 ,128,96 ,120,112,112,128,108,144,96
2910 DATA 160,88 ,176,80 ,192,72 ,200,65 ,206,60 ,214,54 ,217,50 ,221,48
2920 DATA 222,46 ,214,50 ,212,54 ,210,57 ,208,64 ,206,80 ,204,96 ,202,112
2930 DATA 200,128,198,144,196,160,194,176,192,192,190,208,188,224,186,240
2940 DATA 184,258,182,276,180,294,178,314,176,320,174,336,172,346,170,366,12944
2950 DATA 176,1  ,176,32 ,176,40 ,176,48 ,176,58 ,176,68 ,176,78 ,176,89
2960 DATA 176,100,176,116,176,132,174,150,172,183,170,215,166,247,162,279
2970 DATA 158,311,152,343,146,375,140,400,134,450,130,0  ,0  ,0  ,0  ,0
2980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,07355
2990 '==========================================[ End of file ]========
```

★実は，プログラムの投稿が，減ってきているのでは!?BASICしか知らん自分にとっては大問題!!（広島市・西本啓之22才）……【編：ところがですね，今，投稿プログラムが熱いんですよ。学校へのパソコン普及に伴って，グループ投稿も増えてるのはうれしいです。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

慣れないとなかなか見えないステレオグラム

THREED Ver.3.21J

スリーディー

iphelse

内　容

いわゆる3Dステレオグラムを制作するプログラムです。

使いかた

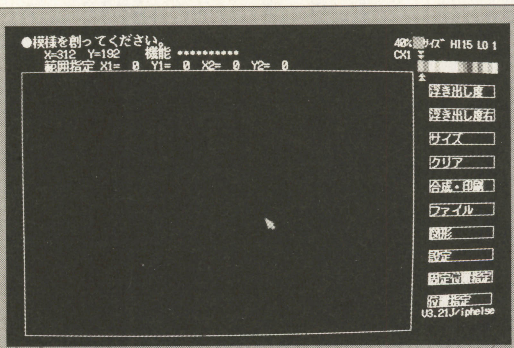
操作のほとんどはマウスで行ないます。長年の経験から，人差し指の第2関節を曲げるようにクリックすると，15年打ち続けても疲れないことがわかりました。使いかたはなるべく丁寧(ていねい)に説明したかったのですが，コマンドが日本語なので操作の大体はわかると思いますし，それらをすべて説明すると，ロケットが月に行くほど時間がかかるので省略させてください。また，このプログラムを利用するためには，かな漢字変換システムやマウスなどを利用できるようにしておく必要があります。とりあえず，かな漢字変換システムは「NECAI.SYS」を使うとよいと思います（ATOKでも動くようです）。

●円を描く場合：図形コマンドを選択して描きます。円の大きさは半径で指定します。初めに中心を指定し，次にもう一点を指定します。すると2点間を半径とする円を描きます。円錐を上から見たような図形を描くこともできます。

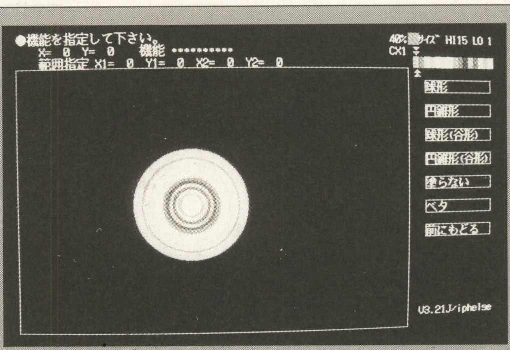
●文字を書く場合：選択項目のどこかにある「文字」というコマンドを選択してください。初めに文字を描きたい範囲を指定します。その次にキーボードから文字を入力します。すると，コンピュータが自動的に文字の大きさを変更し，ぴったりあったものにしてしまうという大変便利きわまりない機能があります。これでマウス操作が下手な人もきれいな文字を書くことができます。

●「サイズ」について：サイズはペンの太さのことです。サイズが一番細いときには軌跡が描かれます。

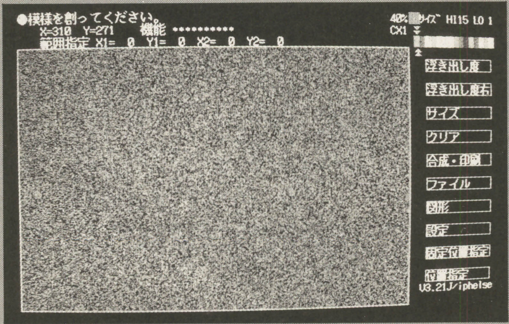
●合成について：ここで言う合成とは，作った絵を3Dステレオグラムに加工する処理のことです。あらかじめ（固定）位置指定機能で，ステレオグラムを描く範囲を指定しておきます（省略すると画面全体が指定されたとみなされます）。そのあと，合成コマンドを実行し，浮き上がらせる模様の範囲を指定します。このとき，浮き上がらせる模様の範囲は，ステレオグラムの描かれる範囲内にあり，なおかつある程度小さくなければなりま



▲《写真1》まずは目的の絵を描くのだ



▲《写真2》絵を描く機能も充実しているぞ



◀《写真3》最終的にはこのようになります

★載せてくれて（1月号110ページ）ありがとうございます。とてもうれしいです!!そうだ，ベーマガの卒業生ってどなたがおられるのですか!?（富山市・井上浩介17才）……【つぐ美：あら，また載ったわね。今年はいいことがいっぱいあるわよ。】

せん。といってもわかりにくいはずなので，**第1図**を参照してください。合成が終わった後，上または模様の中に交差法のときに使うマークを入れ，枠の表示がされていれば枠を描きます。

●ファイルについて：一部だけのセーブはできず，つねに全体をセーブします。ファイル名を指定すると処理をはじめますが，インタプリタとコンパイラではデータに互換性がありません。処理については一応エラーチェックをしていますが，あまり頼りになりません。あしからず。

●範囲指定について：位置指定には固定位置指定と，ただの位置指定と二つあります。この二つはどう違うのかというと，固定位置指定のほうは，X1とY1の値が固定されるのです。これにより1点から放射状に線をひいたりできます。なお，指定しているときに右クリックをすると値がクリアされ，さらに右クリックをすると，値が初期値の0になります。0のとき合成コマンドかクリアコマンドを使うと画面全体が指定されたとみなされ，その他の作図機能を使うと，位置の指定を要求されます。

ざっとこんなとこですね。他にも便利(だとiphelseが思いこんでいる）な機能がたくさんありますが，それは好奇心にまかして研究してください。

プログラムと改造

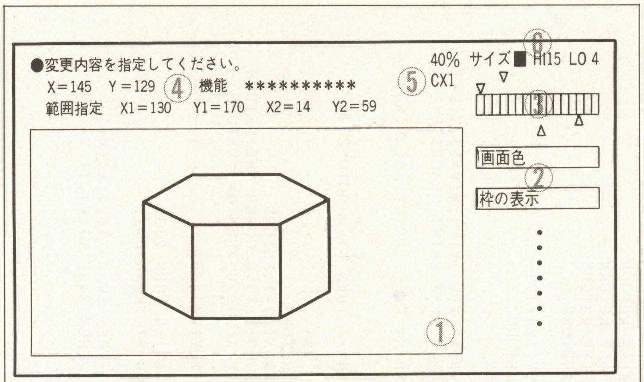
複雑怪奇なプログラムです。解析する場合，脳天が炸裂（さくれつ）することを覚悟（かくご）しなければならないでしょう。まあ，すべてBASICなのがせめてもの救いです。改造としては，合成をマシン語にするなど勝手にやってみてください。うまくすれば，ちょっとしたグラフィックエディタとしても使えると思います。なお，このプログラムの起こした一切の損害や障害について作者は責任を負いません。

あとがき

この原稿の一部は，野尻賢一が書きました。彼は一部意味不明な表現をしていますが，それが彼の個性なので気にしないでください。

さいごに，制作にかかわった人とこれを打ち込んで使ってくれるかた，ど一もありがとうございました。

このプログラムや以前の僕の作品についての感想などがあったら教えてくれるとうれしいです。



①ここに図形を描きます。
②ここに機能が表示されるので，使いたい機能をクリックしてください。
③ここをクリックすると，設定を変更することができます。背景と同じになって分かりませんが，いちばん左に黒もあります。これの右側の色ほど合成した後よく浮かび上がります。(逆)三角形の意味は上から次のようになっています。
(一番上)「浮き出し度」の色　(2番目)「浮き出し度右」の色
(3番目)「境界色」の色　(一番下)「合成色」の色
注・「境界色」とは，ペイントの時，どの色を境目にして色を塗るかを決めるためのものです。
・「合成色」は合成の時の模様の色です。また，合成終了後に出てくるマークの色は「浮き出し度」の色で変更できます。
④ここにメッセージなどが表示されます。
⑤「40%」というのは，合成のときの点の密度です。確率コマンドで変更できます。
またその下にある三つの記号の意味は下のとおりです。
I…インタプリタで実行している
C…コンパイラで実行している
P…画像をPUTするときに画像がPSETされる
X…画像をPUTするときに画像がXORされる
1…合成後に出るマークは画像の内部に出る
*…マークは入らない
⑥ペンの太さと形が表示されます。HIとLOの値は，作図機能で，立体を描くときのてっぺんの高さを指定するものです。

《第1図》3Dステレオグラムの加工処理のしかた

『THREED Ver.3.21J』のプログラム・リスト

```
101 '*****************************************************
102 '  <<<T H R E E D >>> Version 3.21J.
103 ' Copyright (C) 1995,1996 iphelse (M.Murai).
104 ' This program was written in the city of Handa (Aichi).
105 '*****************************************************
106 '
107 KEY 7,"MOUSE 6"+CHR$(13):RANDOMIZE(VAL(TIME$)*VAL(DATE$)*10)
108 DEFINT A-Z:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1,0:SCREEN 3,2:COLOR 7:COLOR ,,,,2
109 VIEW (0,0)-(639,399):SCREEN 3,2,0,1:MOUSE 0:CLS 2:SCREEN 3,2,1,33:CLS 2
110 SCREEN 3,2,0,1:DEF FNA$(K,F)=A$(KT(KS(K,F)+2)+16)
111 DEF FNB(A)=SQR((X1(A+1)-X1(A))^2+(Y1(A+1)-Y1(A))^2)
112 DEF FNC(A)=(SK=35 OR SK=36 OR SK=64 OR SK=39)
113 DEF FND(A)=(SK=24 OR SK=64 OR SK=38 OR SK=39)
114 DEF FNE(A)=(SK=34 OR SK=36 OR SK=38 OR SK=39)
115 DEF FNF!(A)=((X1(V+1)-X1(V))/(KLEN(Q$)*16))
116 DEF FNG!(A)=((Y1(V+1)-Y1(V))/16)
117 DEF FNH(A)=X1<512 OR Y1<31 OR Y1>48 OR X1>638
118 ON STOP GOSUB *ED:STOP ON:ON ERROR GOTO *ER:GOSUB *IC
119 WINDOW (0,0)-(639,399):Q=1:QX=383:QY=383:C=0:Q2=1:MOUSE 1,,,0
120 DIM A$(69),KS(14,11),AN(24),KT(69),X(7),Y(7),X1(7),Y1(7),G1(32700)
121 DIM G2(32700),SI(100)
122 Q$=AKCNV$("Copyright (C) 1995,1996 iphelse."):GOSUB *LO:GOSUB *LM:COLOR
123 K=1:NK=0:WA=1:IR=1:SA=0:KY=1:PO=1:MO=1:SO=1:NC=0:BE=1:PA=0:HI=15:LO=1
124 PE=1:I2=1:KA=1:GS=1:RA=7:D$="C15R8W-4,4W-4,-4":D2$="C15W-4,4R8W-4,-4"
125 '===メインループ==============================================
126 GOSUB *DR:GOSUB *SH:GOTO 129
127 *S4:GOSUB *GC:GOSUB *MI:GOSUB *WA
128 *ST:GOSUB *J2:GOSUB *JO:TU=0
129 IF K<>NK THEN GOSUB *PK
130 *S3:MOUSE 1,,,1:IF MOUSE(2,1)=1 THEN MOUSE 5,2:GOTO 134
131 IF MOUSE(2,2)=1 THEN MOUSE 5,2:XB=2:GOTO 134 ELSE MOUSE 5,NC:TU=0
132 GOSUB *ZA:GOSUB *ZH:GOSUB *IK:GOSUB *IR:GOTO 130
133 '===機能(サブルーチン)呼び出し================================
134 IF TK<>0 THEN GOSUB *BE:GOSUB *S2:GOSUB *MA:XB=0 ELSE 136
135 IF T3=1 AND TK=0 THEN T3=0:RETURN ELSE *ST
136 IF XB=2 AND X=0 AND TU=0 THEN XB=0:GOSUB *BE:K=KS(NK,11):GOTO 149
137 IF X<>0 THEN GOTO 147
138 SK=KS(NK,KI):IF SK<20 AND SK<>0 THEN GOSUB *BE:GOSUB *KS:GOTO 149
139 IF SK<21 THEN GOSUB *DL:GOTO 147
140 GOSUB *BE:ON INT(SK/10)-1 GOTO 141,142,143,144,145
141 ON SK-19 GOSUB *Q2,*K1,*K2,*K3,*KD,*K5,*K6,*K7,*K7,*K9:GOTO 149
142 ON SK-29 GOSUB *QQ,*KB,*KC,*KD,*KD,*KD,*KD,*KH,*KD,*KD:GOTO 149
143 ON SK-39 GOSUB *KK,*KL,*KM,*KN,*LJ,*Q2,*Q2,*KR,*LH,*LH:GOTO 149
144 ON SK-49 GOSUB *LH,*Q2,*Q2,*KX,*KY,*KZ,*L1,*L2,*L3,*L4:GOTO 149
```

CHECKER FLAG

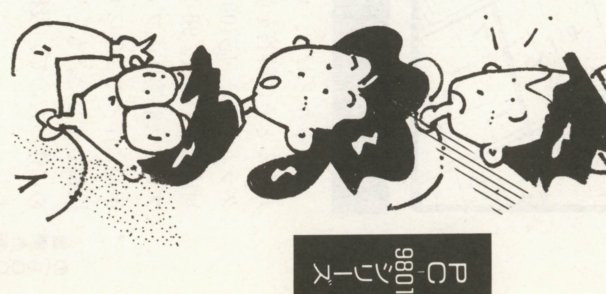
影：うが〜見え〜ん!!
Dr.D：う〜む，確かにちょっと見にくいのぉ…。
編：見かたのコツや原理なども原稿に書いてくれると良かったかな？

★サターンのBASICセットの発売はベーマガにとっても非常に喜ばしいことですが，どの位のことができるのか，普及するかどうか興味があります。(埼玉県鶴ヶ島市・**アウト・ロー**)……【**編**：まだ，しっかりした仕様がわからない状態ですが，ポリゴンの制御もOK。】

```
145 ON SK-59 GOSUB *EE,*KH,*KK,*L8,*KD,*LA,*LA,*LC,*Q2,*Q2:GOTO 149
146 IF SK<30 THEN ON SK-20 GOSUB *K1
147 SA2=SA:IF XB=2 THEN SA=15
148 GOSUB *ZA:GOSUB *ZH:MOUSE 1,,,0:GOSUB *CA:XB=0:SA=SA2:TU=NC+1:GOTO *S3
149 GOSUB *MA:V=1:IF RE=1 THEN NK=-1:RE=0:GOTO 127 ELSE *S4
150 '===サブルーチン============================================
151 *DR:FOR F=1 TO 69:READ A$(F):NEXT F
152     FOR F=1 TO 14:FOR F2=1 TO 11:READ KS(F,F2):NEXT F2,F
153     FOR F=1 TO 24:READ AN(F):NEXT F:FOR F=1 TO 69:READ KT(F):NEXT
154     FOR F=1 TO 32:READ A$:A1$=A1$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT F
155     FOR F=1 TO 32:A1$=A1$+CHR$(&H0):NEXT F:MOUSE 2,0,0,A1$:RETURN
156 *D2:SUM=0:FOR F=0 TO 90:IF FNE(0) THEN SI(F)=1:GOTO 158
157     SI(F)=SIN(3.14159/180*(90-F))*FNB(V)*.8
158     SUM=SUM+SI(F):NEXT F:SI(91)=30000-SUM:RETURN
159 *LO:MOUSE 1,,,0:FOR F=1 TO KLEN(Q$):A$=JIS$(KMID$(Q$,F,1))
160     PUT((F-1)*16,17),KANJI(VAL("&H"+A$)):NEXT F:IF Q2=1 THEN RETURN
161     FOR F=0 TO KLEN(Q$)*16:FOR F2=17 TO 32:A=POINT(F,F2):IF A=0 THEN 164
162     Q1=X1(V)+F*FNF!(0):Q2=Y1(V)+(F2-17)*FNG!(0)+47
163     LINE(Q1,Q2)-STEP(FNF!(0),FNG!(0)),IR,BF
164     NEXT F2,F:MOUSE 1,,,1:RETURN
165 *PK:FOR F=1 TO 10:MOUSE 1,,,0:IF KS(K,F)=0 THEN C=0 ELSE C=6
166     LINE(535,F*32+31)-STEP(98,16),C-(C/6)*9*(MO=0),B:LOCATE 67,2+F*2
167     PRINT SPC(12):LOCATE 67,2+F*2:IF C=6 THEN PRINT FNA$(K,F)
168     NEXT F:NK=K:GOSUB *LG:IF FL=0 THEN GOSUB *TI:RETURN ELSE FL=0:RETURN
169 *LM:FOR F=0 TO 64:GET(F*8,17)-STEP(7,15),G1(F*69):NEXT F
170     LINE(0,0)-(639,60),0,BF:COLOR=(7,0):SCREEN 3,0
171     FOR F=0 TO 1:FOR F2=0 TO 64:A=0:A2=8:IF F2 MOD 2=1 THEN A=512:A2=-8
172     PUT(64+A+A2*F2,170),G1((A/8+F2*(A2/8))*69)
173     IF F2 MOD 4=0 AND F2>4 THEN C=C+&H111*((F=0)*-2-1):COLOR=(7,C)
174     FOR F3=1 TO 50:NEXT F3,F2:FOR F3=1 TO 20000*-(F=0):NEXT F3,F:RETURN
175 *GC:IF MO=1 THEN COLOR:RETURN ELSE FOR F=1 TO 15:COLOR=(F,F*&H110+&HF)
176     NEXT F:RETURN
177 *WA:MOUSE 1,,,0:IF Q=-1 THEN Q=KY ELSE Q=WA*15
178     LINE(0,47)-(512,399),Q,B:RETURN
179 *ZA:X1=MOUSE(0):Y1=MOUSE(1):RETURN
180 *ZH:X=X1:Y=Y1:IF X1=0 OR Y1<48 OR Y1=399 OR X1>511 THEN X=0:Y=47
181     Y=Y-47:LOCATE 4,1:PRINT USING "X=###  Y=###";X;Y:RETURN
182 *IK:A=(Y1-32)/32:A2=(Y1-16)/32:KI=A:IF KI<0 OR KI>10 OR A+1<>A2 THEN KI=0
183     A=(KS(NK,KI)=0 OR X1<535 OR KI=0 OR 634<X1)
184     IF A=-1 THEN KI=0:A$="**********" ELSE A$=FNA$(NK,KI)
185     LOCATE 20,1:PRINT "機能 ";:PRINT A$+SPACE$(10):RETURN
186 *IR:IF X=0 AND KI=0 AND FNH(0) THEN C=1 ELSE C=0:IF TU=1 THEN C=2
187     IF NC<>C THEN NC=C:MOUSE 5,C:RETURN ELSE RETURN
188 *MA:IF MOUSE(2,1)=1 OR MOUSE(2,2)=1 THEN 188 ELSE RETURN
189 *KS:IF KI<>0 THEN K=KS(NK,KI) ELSE RETURN
190     IF K<=0 THEN K=KS(NK,11):RETURN ELSE RETURN
191 *MI:MOUSE 1,,,0
192     FOR F=0 TO 15:LINE(512+F*8,32)-STEP(7,14),F,BF:NEXT F:RETURN
193 *BE:IF BE=1 THEN BEEP 1:FOR F=1 TO 250:NEXT F:BEEP 0:RETURN ELSE RETURN
194 *JO:MOUSE 1,,,0
195     LINE(512,0)-(639,31),0,BF:LINE(513,0)-STEP(15,15),15 XOR IR,BF
196     X1=512+(15-SA)/2+1:Y1=(15-SA)/2:IF PE=0 THEN X1=520:Y1=7
197     POINT(512+IR*8,19):DRAW D$:PAINT(516+IR*8,21),IR,15:POINT(512+I2*8,25)
198     DRAW D$:PAINT(516+I2*8,27),I2,15:LINE(513,47)-(639,58),0,BF:LOCATE 61,0
199     POINT(517+KY*8,49):DRAW D2$:PAINT(517+KY*8,52),KY,15:POINT(517+GS*8,54)
200     DRAW D2$:PAINT(517+GS*8,56),GS,15:PRINT USING"##_%  ";RA*3+19;
201     GOSUB *CB:PRINT "ｻｲｽﾞ";:PRINT USING " HI## LO##";HI;LO:LOCATE 61,1
202     PRINT CHR$(&H43+IC*6)+MID$("XP",PSE+1,1)+MID$("*12",PO+1,1):RETURN
203 *DL:IF DL=0 THEN RETURN ELSE GOSUB *ZA:A=INT((X1-511)/8)
204     IF FNH(0) OR TU=1 THEN RETURN
205     IF DL=1 THEN IR=A:GOTO 209 ELSE IF DL=2 THEN SA=A:GOTO 209
206     IF DL=3 THEN KY=A:GOTO 209 ELSE IF DL=4 THEN I2=A:GOTO 209
207     IF DL=5 THEN HI=A:GOTO 209 ELSE IF DL=6 THEN LO=A:GOTO 209
208     IF DL=8 THEN RA=A:GOTO 209 ELSE IF DL=7 AND A<>0 THEN GS=A
209     GOSUB *JO:GOSUB *BE:GOSUB *MA:RETURN
210 *K1:IR=IR+1:DL=1:IF IR>15 THEN IR=0:RETURN ELSE RETURN
211 *K2:SA=SA+1:DL=2:IF SA>15 THEN SA=0:RETURN ELSE RETURN
212 *K3:KY=KY+1:DL=3:IF KY>15 THEN KY=0:RETURN ELSE RETURN
213 *LC:I2=I2+1:DL=4:IF I2>15 THEN I2=0:RETURN ELSE RETURN
214 *L2:HI=HI+1:DL=5:IF HI>15 THEN HI=0:RETURN ELSE RETURN
215 *L3:LO=LO+1:DL=6:IF LO>15 THEN LO=0:RETURN ELSE RETURN
216 *QQ:GS=GS+1:DL=7:IF GS>15 THEN GS=1:RETURN ELSE RETURN
217 *LJ:RA=RA+1:DL=8:IF RA>15 THEN RA=0:RETURN ELSE RETURN
218 *KB:RE=1:IF MO=0 THEN MO=1:RETURN ELSE MO=0:RETURN
219 *K6:GOSUB *CH:IF A=1 THEN RETURN
220     MOUSE 1,,,0:VIEW(X1(1),Y1(1)+47)-(X1(2),Y1(2)+47):CLS 2
221     VIEW(0,0)-(639,399):RE=1:GOSUB *SW:K=1:RETURN
222 *L4:IF BE=0 THEN BE=1:RETURN ELSE BE=0:RETURN
223 *J2:LOCATE 4,2:PRINT "範囲指定";
224     PRINT USING" X1=###  Y1=###  X2=###  Y2=###";X(V);Y(V);X(V+1);Y(V+1)
225     LOCATE 45,2:IF X(0)=1 THEN PRINT "位置固定" ELSE PRINT SPACE$(8)
226     RETURN
227 *TI:LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(60):LOCATE 0,0:PRINT "●";:PRINT A$(AN(K))
228     RETURN
229 *S2:IF TK=3 THEN GOTO *C5
230     IF XB=2 THEN H=H-1:X(V+H)=0:Y(V+H)=0:IF H=-1 THEN KT=0:GOTO 234
231     IF XB=2 AND H=0 THEN RETURN
232     X(V+H)=X:Y(V+H)=Y:IF X(V+1)<>0 THEN GOTO 234
233     K=9:IF X(V)<>0 THEN H=1:RETURN ELSE H=0:RETURN
234     GOSUB *SW:IF KT=0 THEN X(0)=0:RETURN ELSE X(0)=1:RETURN
235 *K5:V=1:TK=1:KT=0:H=0:XB=0:X(2)=0:X(1)=0:Y(2)=0:Y(1)=0:GOSUB *S2:RETURN
236 *KX:V=1:K=9:KT=1:TK=2:X(0)=1:X(2)=0:Y(2)=0:IF X(1)<>0 THEN H=1:RETURN
237     H=0:GOSUB *S2:RETURN
238 *CH:IF X1(1)=0 THEN X1(1)=1:Y1(1)=1:X1(2)=511:Y1(2)=351
239     RETURN
240 *SW:IF NOT(X(V)=X(V+1) AND Y(V)=Y(V+1)) OR X(V)=0 THEN 243
241     FOR F=1 TO 10:GOSUB *BE:NEXT F:K=14:GOSUB *TI:K=NK:H=1
242     X(V+1)=0:Y(V+1)=0:GOTO 247
243     X1(V)=X(V):X1(V+1)=X(V+1):IF X(V)>X(V+1) THEN SWAP X1(V),X1(V+1)
244     Y1(V)=Y(V):Y1(V+1)=Y(V+1):IF Y(V)>Y(V+1) THEN SWAP Y1(V),Y1(V+1)
245     GOSUB *J2:TK=0
246     IF K8<>0 THEN K=K8:K8=0 ELSE K=1
247     RETURN
248 *CI:CIRCLE(X(V),Y(V)+47),FNB(V),IR:RETURN
249 *C2:CIRCLE(X(V),Y(V)+47),FNB(V),IR,,,,F:RETURN
250 *C7:CIRCLE(X(V),Y(V)+47),FNB(V)/90*(92-A3),A4,,,,F:RETURN
251 *BO:LINE(X1(V),Y1(V)+47)-(X1(V+1),Y1(V+1)+47),IR,B:RETURN
252 *B2:LINE(X(V),Y(V)+47)-(X(V+1),Y(V+1)+47),IR:RETURN
253 *B3:LINE(X1(V),Y1(V)+47)-(X1(V+1),Y1(V+1)+47),IR,BF:RETURN
254 *KH:K8=K:GOSUB *C3:MOUSE 1,,,0:IF SK=37 THEN GOSUB *CI ELSE GOSUB *C2
255     V=1:GOSUB *CP:GOSUB *SW:RETURN
256 *KK:K8=K:GOSUB *C3:MOUSE 1,,,0:IF SK=40 THEN GOSUB *BO ELSE GOSUB *B3
257     V=1:RETURN
258 *KR:K8=K:GOSUB *C3:MOUSE 1,,,0:GOSUB *B2:V=1:RETURN
259 *CP:K8=K:V=1:X1(V)=0:GOSUB *DY:GOSUB *AC:GOSUB *DP:GOSUB *SW:RETURN
260 *DY:GOSUB *CH:MOUSE 1,,,0:PSI=223
261     IF (Y1(V)>=175)+(Y1(V+1)<=175)<>-1 THEN 263
262     GET(X1(V),Y1(V)+47)-(X1(V+1),Y1(V+1)+47),G1(1):G1(0)=1:GOTO 265
263     GET(X1(V),Y1(V)+47)-(X1(V+1),222),G1(1):G1(0)=1
264     GET(X1(V),223)-(X1(V+1),Y1(V+1)+47),G2(1):G2(0)=1
265     RETURN
266 *DP:GOSUB *CH:MOUSE 1,,,0:IF PSE=1 THEN *D3
267     IF G1(0)=1 THEN G1(0)=0:PUT(X1(V),Y1(V)+47),G1(1)
268     IF G2(0)=1 THEN G2(0)=0:PUT(X1(V),PSI),G2(1):GOTO 265 ELSE 265
269 *AC:MOUSE 1,,,0:CLS 2:RE=1:RETURN
270 *D3:IF G1(0)=1 THEN G1(0)=0:PUT(X1(V),Y1(V)+47),G1(1),PSET
271     IF G2(0)=1 THEN G2(0)=0:PUT(X1(V),PSI),G2(1),PSET
272     GOTO 265
273 *KC:RE=1:IF WA=1 THEN WA=0:RETURN ELSE WA=1:RETURN
274 *KY:IF PA=1 THEN MOUSE 1,,,0:RE=1:SCREEN ,,0,1:MOUSE 1,,,1:PA=0:RETURN
275     MOUSE 1,,,0:SCREEN ,,1,33:PA=1:RE=1:MOUSE 1,,,1:RETURN
276 *LH:PO=(SK-47)MOD 3:K=6:RETURN
277 *LA:IF SK=65 THEN PSE=1:K=6:RETURN ELSE PSE=0:K=6:RETURN
278 *CA:IF X=0 OR 398<Y1+SA OR 511<X1+SA THEN RETURN
279     IF XB=2 THEN LINE(X1,Y1)-STEP(15,15),12,BF:RETURN
280     IF TU=1 AND SA=0 THEN LINE -(X1,Y1),IR:RETURN
281 *CB:IF PE=1 THEN LINE(X1,Y1)-STEP(SA,SA),IR,BF:RETURN
282     CIRCLE(X1,Y1),SA/2,IR,,,,F:RETURN
283 *L8:RE=1:PE=PE+1:IF PE=>2 THEN PE=0:RETURN ELSE RETURN
284 *KN:GOSUB *MA:K8=K:GOSUB *C6:Q=-1:GOSUB *WA:MOUSE 1,,,0
285     PAINT(X(V+1),Y(V+1)+47),IR,KY:Q=0:GOSUB *WA:RETURN
```

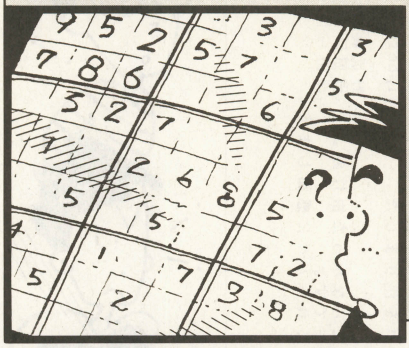

★500円という安さは，影さんの給料を削っているからなのか？（大分県竹田市・**三尾祐樹16才**）……【**影**：いいんだいいんだ，読者のために，私の給料を削ってでもお安くご提供いたします。**編集長**：そうか，ありがとう。じゃ，もっと給料安くしとくな。】

```
286 *C3:V=1:IF X(1)<>0 THEN RETURN
287 *C9:V=3:KT=0:TK=2:K=9:X(4)=0:Y(4)=0:T3=1:H=0:GOSUB *S2:GOTO *ST
288 *C4:K=9:TK=3:T3=1:KT=0:GOTO *ST
289 *C6:IF X(2)<>0 THEN RETURN ELSE *C4
290 *C5:IF XB=2 THEN TK=0:K=1:RETURN
291     V=3:X(3)=0:Y(3)=0:X(4)=X:Y(4)=Y:ER=0:K=5:TK=0:H=0:GOSUB *SW:RETURN
292 *KD:K8=K:GOSUB *C3:IF X(V)=0 OR HI<LO THEN RETURN
293     GOSUB *D2:MOUSE 1,,,0:A=SUM/(HI-LO+1)
294     A1=A:A2=0:A3=0:IF FNC(0) THEN A4=HI+1 ELSE A4=LO-1
295     IF FNC(0) THEN A4=A4-1 ELSE A4=A4+1
296     IF FND(0) THEN GOSUB *C8 ELSE GOSUB *C7
297     IF (A4=>HI AND FNC(0)<>-1)OR(A4<=LO AND FNC(0))THEN GOSUB *CP:RETURN
298     A1=A1+A
299     A2=A2+SI(A3):IF A1=>A2 THEN A3=A3+1:GOTO 299 ELSE 295
300 *C8:V2=V:X1(5)=(X1(V+1)-X1(V))/2:Y1(5)=(Y1(V+1)-Y1(V))/2
301     X1(7)=(X1(V+1)+X1(V))/2:Y1(7)=(Y1(V+1)+Y1(V))/2
302     X1(6)=X1(7)+X1(5)/90*(90-A3):Y1(6)=Y1(7)+Y1(5)/90*(90-A3)
303     X1(5)=X1(7)-X1(5)/90*(90-A3):Y1(5)=Y1(7)-Y1(5)/90*(90-A3)
304     V=5:SWAP A4,IR:GOSUB *B3:SWAP A4,IR:V=V2:RETURN
305 *L1:ER=0:GOSUB *DY:GOSUB *KY:GOSUB *ID:IF ER=0 THEN GOSUB *DP
306     ER=0:GOSUB *KY:V=1:GOSUB *SW:V=V2:RETURN
307 *SH:GOSUB *MI:GOSUB *WA:GOSUB *J2:GOSUB *JO:RETURN
308 *ID:IF X1(V)=1 AND X1(V+1)=511 AND Y1(V)=1 AND Y1(V+1)=351 THEN 315
309     V2=V:Y1(1)=Y1(V):Y1(2)=Y1(V+1):X1(1)=X1(V):X1(2)=X1(V+1)
310     GOSUB *SH:GOSUB *C4:IF Y1(V+1)=0 THEN ER=1:RETURN
311     IF X1(2)-X1(1)+X1(4)<513 AND Y1(2)-Y1(1)+Y1(4)<350 THEN 313
312     K=14:GOSUB *TI:GOTO 310
313     X1(5)=X1(4):Y1(5)=Y1(4):V=5:IF G1(0)+G2(0)=1 THEN RETURN
314     IF ER=0 THEN PSI=223+(Y1(4)-Y1(1)):RETURN ELSE ER=0:RETURN
315     X1(5)=1:Y1(5)=1:ER=1:GOTO 314
316 *KL:GOSUB *DY:CLS 3:GOSUB *WA:GOSUB *DP:COPY 3:RE=1:K2=K:K=23:GOSUB *TI
317     FL=1:K=K2:RETURN
318 *KZ:ER=0:GOSUB *C3:GOSUB *DY:GOSUB *ID:IF ER=0 THEN GOSUB *DP
319     ER=0:V=1:GOSUB *SW:V=V2:RETURN
320 *KM:GOSUB *C3:IF X1(V)=0  THEN RETURN
321     Q$="":K2=K:K=15:GOSUB *TI:GOSUB *MJ:Q$=KEXT$(Q$,1):K=16:GOSUB *TI:K=K2
322     Q2=0:GOSUB *LO:GOSUB *CP:RETURN
323 *CC:IF INKEY$<>"" THEN 323 ELSE RETURN
324 *MJ:GOSUB *CC:CONSOLE 1,1:CLS:KINPUT Q$:CONSOLE 0,25:K=16:RETURN
325 *K7:K2=K:X1(1)=0:GOSUB *DY:GOSUB *SW:K=17
326     GOSUB *TI:GOSUB *MJ:Q$=LEFT$(Q$,8):Q=0:ER=0:IF Q$="" THEN 335
327     FOR F=1 TO 4:Q=F:GOSUB *MN:OPEN A$ FOR INPUT AS #1
328     CLOSE:NEXT F:GOSUB *ME:IF SK=27 AND ER=53 THEN GOTO 331
329     IF SK=27 AND ER=0 THEN GOSUB *YN ELSE IF ER=0 THEN 331
330     GOTO 326
331     IF DSKF("A:")<90160! AND SK=27 AND K<>18 THEN ER=21:GOTO 335
332     K=16:GOSUB *TI:ER=0:FOR F=0 TO 1:DEF SEG=VARPTR(G1(0),1):Q=1+F*2
333     GOSUB *DI:DEF SEG=VARPTR(G2(0),1):Q=2+F*2:GOSUB *DI
334     NEXT F:IF ER=0 OR SK<>27 THEN GOTO 336 ELSE GOSUB *DE
335     FL=1:RE=1:K=22:GOSUB *TI:K=K2:IF ER=21 THEN ER=0:RETURN ELSE RETURN
336     PSI=223:RE=1:K=K2:IF NOT(SK=28 AND ER=0)THEN RETURN
337     X1(1)=0:V=1:GOSUB *DP:GOSUB *SW:RETURN
338 *MN:A$=Q$+".3"+IC$+RIGHT$(STR$(Q),1):RETURN
339 *YN:GOSUB *CC:K=18:GOSUB *TI:A$=INPUT$(1)
340     IF A$="Y" OR A$="y" THEN RETURN 331 ELSE RETURN
341 *ME:IF ER=56 THEN K=21 ELSE IF ER=64 THEN K=19 ELSE IF ER=62 THEN K=21
342     IF ER=68 THEN K=21 ELSE IF ER=53 THEN K=20
343     RETURN
344 *DI:GOSUB *MN:IF SK=27 THEN BSAVE A$,F*22530,22530:GOTO 346
345     BLOAD A$,F*22530
346     RETURN
347 *DE:FOR F=1 TO 4:Q=F:GOSUB *MN:KILL A$
348     NEXT F:RETURN
349 *K9:K2=K:GOSUB *CH:GOSUB *C9:IF X1(3)=0 THEN X(1)=0:Y(1)=0:GOTO 361
350     A=(X1(3)-X1(1))+(X1(2)-X1(4))
351     IF A<33 OR X1(3)<X1(1) OR X1(2)<X1(4) THEN K=14:GOSUB *TI:GOTO 349
352     Y1(5)=Y1(1):Y1(6)=Y1(2):X1(5)=X1(3):X1(6)=X1(4):K=24:GOSUB *TI
353     MOUSE 1,,,0:V=5:GOSUB *DY:X1(5)=X1(5)+(X1(2)-X1(4)):GOSUB *D3
354     FOR F=X1(1) TO X1(1)+A:FOR F2=Y1(1)+47 TO Y1(2)+47
355     PSET(F,F2),GS*(RND<(RA*3+19)/100)*-1
356     NEXT F2,F:FOR F=X1(5)+1 TO X1(2):FOR F2=Y1(1)+47 TO Y1(2)+47
357     C=POINT(F,F2):PSET(F,F2),POINT(F+C-A,F2):NEXT F2,F
358     C=(X1(2)-X1(1))/2+X1(1):FOR F=C-(A/2) TO C+(A/2) STEP A
359     IF PO=0 THEN 360 ELSE CIRCLE(F,Y1(1)+(PO*2-3)*10+47),5,IR,,,,F
360     NEXT F:IF WA=1 THEN LINE(X1(1),Y1(1)+47)-(X1(2),Y1(2)+47),IR,B
361     K=K2:V=1:GOSUB *SW:GOSUB *CP:RETURN
362 *LG:CONSOLE 24,1:LOCATE 66,23:PRINT "V3.21J/iphelse":CONSOLE 0,25:RETURN
363 *Q2:RETURN:'<---この行が、オレがいかに無計画にプログラムを作るか如実に
364     '物語ってるよな・・・。<-_-;>
365 *IC:IC=0:A=1:A#=FRE(A)/30000:IC=1:IC$="I":RETURN
366     IC$="C":RETURN
367 *ER:ER=ERR:IF ERL=327 THEN RESUME 328
368     IF ERL=344 OR ERL=345 THEN RESUME 346
369     IF ERL=347 THEN RESUME 348
370     IF ERL=365 THEN RESUME 366
371     LOCATE 0:PRINT "正体不明バグ  ERR="ERR"  ERL="ERL:STOP
372 *ED:IF MOUSE(2,1)+MOUSE(2,2)<>2 THEN RETURN ELSE ME$="強制"
373 *EE:MOUSE 6:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN ,,1,33:CLS 3:SCREEN ,,0,1:CLS 2
374     CLOSE:COLOR:ON ERROR GOTO 0:COLOR 6:BEEP 0
375     PRINT ME$+"終了しました。":COLOR 7:END
376 '===データ==================================================
377 DATA 模様を創ってください。,ただ今合成中です。しばらくお待ち下さい。
378 DATA 位置を指定してください。,印刷が終了しました。,機能を指定して下さい。
379 DATA 本当によろしいですか。,文章を入力してください。,アクセスできない。
380 DATA 指定のファイルが見つかりません。,フォーマットが違います。
381 DATA 既にそのファイルは存在しますが、上書きしますか。(Y/N)
382 DATA 変更内容を指定してください。,入力されたデータが正しくない。
383 DATA 作業中です。お待ち下さい。,ファイル名を入力してください。
384 DATA ファイル操作に失敗しました。,Ｙｅｓ
385 DATA Ｎｏ,浮き出し度,サイズ,境界色,クリア,合成,ファイル,コピー,図形
386 DATA 設定,位置指定,セーブ,ロード,円,四角形,ペイント,塗らない
387 DATA 円錐形,球形,画面色,枠の表示,マーク,合成表示,上に表示,中に表示
388 DATA 表示しない,ＰＳＥＴ,ＸＯＲ,前にもどる,球形(谷形),円錐形(谷形)
389 DATA 固定位置指定,印刷,合成・印刷,複写,画面切り替え,上限設定,下限設定
390 DATA Ｂｅｅｐ音,終了,ベタ,Ｙｅｓ,合成色,文字,カット位置,確率,,,直線
391 DATA ペン先,複写設定,浮き出し度右
392 DATA 21,67,22, 2, 4, 3, 5, 6,53,25, 1,26, 1,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1
393 DATA 27,28,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,29,30,41,44,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 1
394 DATA  7, 8,47,43,23,42,56,55,54,-1, 1,31,32,10,57,58,59,63,14,12,-1, 1
395 DATA 33,34,35,36,37,61,-1, 0, 0, 0, 5,24,64,38,39,40,62,-1, 0, 0, 0, 5
396 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,48,49,50,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6
397 DATA 51,52,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6,60, 1,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6
398 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,65,66,-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6
399 DATA  1, 6, 5, 5, 5,12, 5, 5, 3, 5, 5, 6,12,13, 7,14,15,11,10, 9, 8,16
400 DATA  4, 2,30, 0, 2, 6, 8,35,10,11,15,16,17,23,24,41,46,52, 0, 0, 0, 0
401 DATA  0, 0, 3, 4, 5,20,12, 1,13,14, 7,44,21,22,20,19,31,32,18,19,32,18
402 DATA 34,45,17,47,48,49,50,25,26,27,28,29,33,37,36, 9,38,39,40,43,42,42
403 DATA 51,31,28,29,53,80,00,60,00,78,00,7C,00,3F,00,3F,C0,3F,E0,1F,F0,1F
404 DATA E0,1F,E0,0F,F0,0F,F8,0E,FC,04,78,00,30,00,00
405 '
406 '実行速度は286(12Mhz)のインタプリタでほぼ問題ないスピードです。
407 '
408 'ＴＨＲＥＥＤ  Version 3.21J. 制作スタッフ紹介 ============================
409 '★企画・プログラミング
410 '床を棚がわりにしている汚い部屋でこれを作りました。        iphelse
411 '★アドバイザー・テストユーザー
412 'S少年にコー○ックを飲ませた張本人。                        野尻賢一
413 'バクチに負けて下剤を飲んで、何も起こらなかった根性男。    榊原巨士
414 '「謎はすべて解けた」にハマってるそーです。                澤田一博
415 '  協力してくれた友人とこれを使ってくれる方々に感謝します。
```



★受験勉強の合間にする麻雀が，いつの間にか，麻雀の合間に勉強している自分に気付く。来年にかけるか…。(千葉県木更津市・秋野宏和18才)……【影：おいおい，それじゃ，立派な大人になれないぞ。ベーマガを読む合間に勉強しなきゃ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



これを使えばあの難解パズルが一発で!!

イラストロジック 解答表示プログラム

水野　智康

はじめに

タイトルどおり，ロジックの問題を入力するとその解答を表示してくれるプログラムです。一応100マス×100マスまで対応しています。96年12月号のナンバープレイス解答作成プログラムを見て，2年前に作ったこのプログラムを思い出し，投稿しました。もともとは自分で使うために作ったので，投稿用に少し改良しました。

準備

まず初めに，ロジックデータ保存用のディレクトリを作り，そのディレクトリのパスを1070行にFFO$="(パス名)"のように入れてください。よくわからない場合はFFO$=" "としてください。後は普通に入力するだけです。ただし，データをセーブする必要のない場合は，1070，1130，1150行と2210行以降は入力しないで，さらに1190，1220行にあるGOSUB✻SAを消してください。

使いかた

(1) 問題入力

使いかたを覚えるためにサンプル問題を入力してみましょう。

1．プログラムを実行します。
2．マス目の有無を聞いてくるので，0か1を入力してください。
3．(セーブ機能がある場合のみ)新規なので1と入力してください。
4．マスのサイズはタテ9マス×横7マスなので，9，7と入力してください。
5．(セーブ機能がある場合のみ)セーブするファイル名を入力してください。
リターンだけのときはセーブしません。
6．いよいよ問題の入力です。問題は第1図の①→②，③→④の順に入力していきます。

例 ①縦の左から5列目に戻るとき

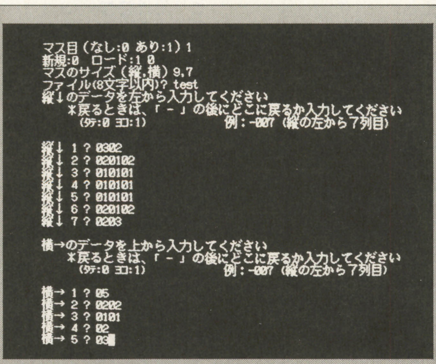
－ 0 0 5　リターン　（実際は半角）
- 2けたで戻る列を入れる
- 縦のときは0を入れる
- 1文字目に必ず"－"をつける

②横の上から12行目に戻るとき

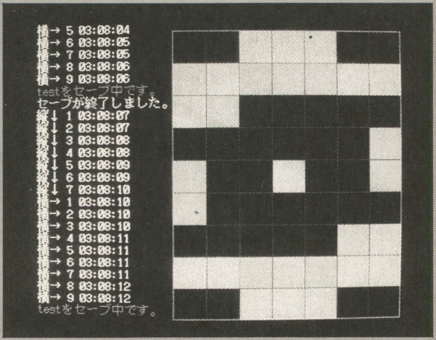
－ 1 1 2　リターン　（実際は半角）
- 2けたで戻る行を入れる
- 横のときは1を入れる
- 1文字目に必ず"－"をつける

《第1図》入力ミスのとき

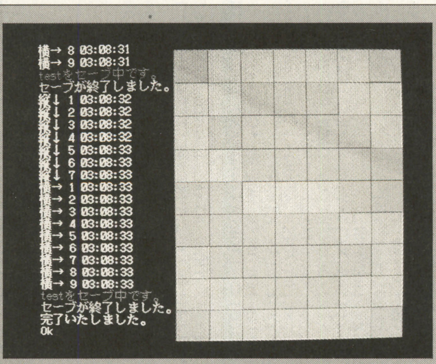
最初の列には［3 2］と書いてあるので，0302と入力します。32としないでください。このプログラムは2文字ずつ区切って数字を調べるからです。あとは同じように，020102↵010101↵……



▲《写真1》まずはパズルのデータの入力



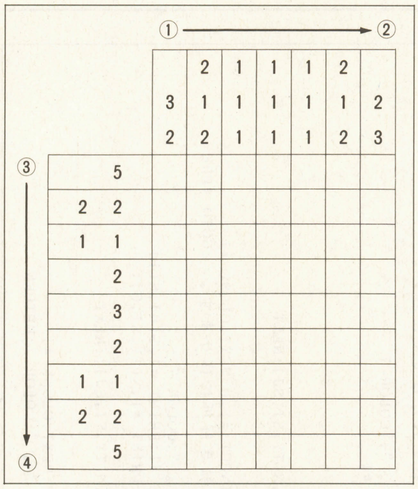
▲《写真2》正しく入力されると解析がはじまる



▲《写真3》じょじょに完成していくのがカッコイイ

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか，電波新聞社「03(3445)6111(代表)」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は一回三百八十円，複数冊注文できます)でお求めいただけます。

★「A5」を買った。Power VRの3Dグラフィックボードがなくても動いた…と思ったら，やっぱり，3D表示のところでおかしくなった。やっぱり，3Dボードを買わなきゃダメなんですね。(東京都八王子市・斉藤ヨシ21才)……【編：そのとおり。】



《第2図》サンプル問題

※注 DISK-BASICの場合は
CONSOLE文のパラメー
タを一つ減らすこと。

0203⏎と入力します。横方向も同様に，05⏎0202⏎…05⏎と入力します。

7．もし途中で間違いに気づいたら**第1図**のように入力して戻ってください。

8．後は画面を眺めているだけで解答が表示されます。サンプル問題は英語のSができるようになっていますが，もしそうならないときはもう一度1.からやり直してください。それでもできない場合は，プログラムの1540行から2200行を見直してください。

(2) 問題のロード

セーブした問題をロードするときは，マス目の有無の入力の後に，1を入力してください。後はファイル名を入力するだけです。ここでエラーがでるようなら，2220行以降を見直してください。

プログラムの仕組み

それぞれの列または行ごとに考えられるすべてのパターンを調べて確定していきますが，大きいパズルは時間がかかってしまうので，極端に大きいときは自分で解いたほうが早い場合もあります。参考までに，DX4-75MHzのパソコンでは，20×20マスで約30秒ですが，70×70マスのときは20時間くらいかかります（問題によっても大きく違ってきます）。

最後に

処理が遅いからといってウエイトがかかってるなどと思わないでください。プログラムの性質上仕方のないことですので，じっくり待つなりしてください。

《第1表》変数表（主なもののみ）

TY	0：タテ，1：ヨコを表す
S(TY)	マスの数
N(TY, m, 0)	m列目またはm行目にあるかたまりの数
N(TY, m, n)	m列目またはm行目のn個目の数字
MV(n)	処理中の列または行のn個目のかたまりの始まる位置
C( )	マスの確定用
A(i, j)	i列目j行目のマスの確定状態 0：未確定（□のまま） 1：×に確定 2：■に確定

CHECKER FLAG

編：ロジックパズルの解答プログラムですね。実は今月，同様のプログラムがたくさんきたのですが，どれも操作性がイマイチでした。

Dr.D：その中でも水野君のは一番リストが短かったので採用したぞ！

編：実用プログラムは，リストの短さデザイン・操作性で他人に差をつけよう！

『イラストロジック解答表示プログラム』のプログラム・リスト

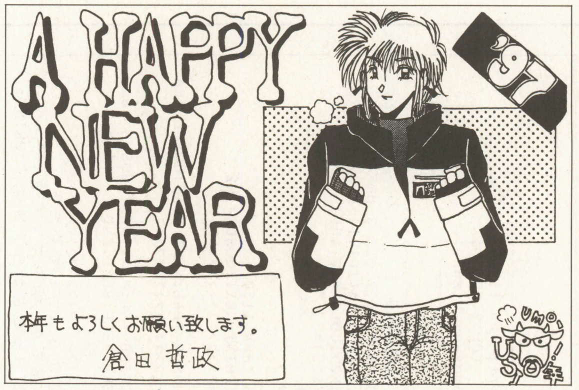
```
990 'SAVE "LOGIC.BAS",A
1000 '----------------------------------------------------
1010 '|                             '94 11/11-'96 11/10|
1020 '|      イラストロジック解答表示プログラム  Ver 2.90   |
1030 '|                   Programed by  Tomoyasu Mizuno|
1040 '----------------------------------------------------
1050 '
1060 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<      初期設定      >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1070 FF0$="A:¥BASIC¥LOGIC":FF$=FF0$+"¥"
1080 WIDTH 80,25:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 6,,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z
1090 DIM A(100,100),C(100),C1(100),N(1,100,50),MV(50),RA(101,1):PP=1:COLOR 7
1100 COLOR=(9,&H6):COLOR=(1,&H58A):COLOR=(2,&H8F2):COLOR=(8,&HF)
1110 TY$(0)="縦↓":TY$(1)="横→":TY$(2)="左":TY$(3)="上"
1120 INPUT"マス目（なし:0 あり:1）",M:M=-(M<>0)
1130 INPUT"新規:0  ロード:1 ",LO:ON LO GOTO *LO
1140 INPUT"マスのサイズ（縦,横）",S(1),S(0)
1150 INPUT"ファイル(8文字以内)";F$:IF LEN(F$)>8 THEN 1150
1160 FOR J=0 TO W:FOR TY=0 TO 1:GOSUB*IN1:NEXT:PRINT:NEXT:GOSUB*IN2
1170 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<      事前調査      >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1180 *PRE:COLOR 6
1190 FOR TY=0 TO 1:S=S(1-TY):FOR L=1 TO S(TY):GOSUB *PRL:NEXT:NEXT:GOSUB *SA
1200 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    メインルーチン    >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1210 *MAIN:COLOR 7:CHE=0:MV(0)=1
1220 FOR TY=0 TO 1:S=S(1-TY):FOR L=1 TO S(TY):GOSUB *ML:NEXT:NEXT:GOSUB *SA
1230 IF CHE=0 THEN PRINT"完了いたしました。":BEEP:BEEP:BEEP:END
1240 GOTO *MAIN
1250 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    サブルーチン    >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1260 *IN1:PRINT TY$(TY);"のデータを";TY$(TY+2);"から入力してください"
1270 PRINT"    *戻るときは、「-」の後にどこに戻るか入力してください"
1280 PRINT"      (ﾀﾃ:0 ﾖｺ:1)           例：-007（縦の左から7列目）":PRINT:I=0
1290 I=I+1
1300 CHE=-1:PRINT TY$(TY);I;:INPUT H$:IF LEFT$(H$,1)="-" THEN GOTO *WP
1310 IF LEN(H$) MOD 2=1 THEN BEEP:BEEP:GOTO 1300
1320 N(TY,I,0)=LEN(H$)/2:FOR A=1 TO N(TY,I,0)
1330 N(TY,I,A)=VAL(MID$(H$,(A-1)*2+1,2))
1340 IF N(TY,I,A)=0 THEN BEEP:BEEP:GOTO 1300
1350 CHE=CHE+N(TY,I,A)+1:NEXT:IF CHE>S(1-TY) THEN BEEP:BEEP:GOTO 1300
1360 IF N(TY,I,0)=0 THEN N(TY,I,0)=1:N(TY,I,1)=0
1370 IF I<S(TY) THEN GOTO 1290
1380 PRINT:RETURN
1390 *IN2
1400 SS0=S(0)-1:SS1=S(1)-1:CLS 3
1410 H1=INT(380/S(1)):H2=INT(630/S(0)):H=-(H1<H2)*H1-(H1>=H2)*H2
1420 XH=SS0/2*H+H/2:YH=SS1/2*H+H/2
1430 LINE(320-XH,200-YH)-(320+XH-M+1,200+YH-M+1),8,B
1440 ON 1-M GOTO 1490
1450 C=9:FOR I=1 TO SS0:GOSUB*VI:NEXT
1460     :FOR I=1 TO SS1:GOSUB*HO:NEXT
1470 C=10:FOR I=5 TO SS0 STEP 5:GOSUB *VI:NEXT
1480     :FOR I=5 TO SS1 STEP 5:GOSUB *HO:NEXT
1490 RETURN
1500 *WP:I=VAL(RIGHT$(H$,2)):TY=VAL(MID$(H$,2,1)):GOTO 1300
1510 *VI:X1=320-XH+I*H:Y1=201-YH     :X2=0      :Y2=2*YH-2:GOTO*LI
1520 *HO:X1=321-XH     :Y1=200-YH+I*H:X2=2*XH-2:Y2=0       :GOTO*LI
1530 *LI:LINE(X1,Y1)-STEP(X2,Y2),C:RETURN
1540 *ML
1550 N=N(TY,L,0):PRINT TY$(TY);L;TIME$:ON N+1 GOTO 2120
1560 FOR I=1 TO S
1570 C(I)=-(TY=0)*A(L,I)-(TY=1)*A(I,L):NEXT
1580 GOSUB *WM:MV(1)=1
1590 FOR I=2 TO N:MV(I)=MV(I-1)+N(TY,L,I-1)+1:NEXT I:MV(N)=MV(N)-1:GOTO 1660
1600 GOSUB *WR
1610 FOR I=1 TO S
1620 IF(C(I)=1 OR C(I)=0)AND C1(I)=0 THEN C(I)=1:GOTO 1650
1630 IF(C(I)=2 OR C(I)=0)AND C1(I)=1 THEN C(I)=2:GOTO 1650
1640 C(I)=3
1650 NEXT I
1660 GOSUB *UP:GOTO 1600
1670 *PRL
1680 N=N(TY,L,0):PRINT TY$(TY);L;TIME$
1690 IF N=0 THEN RETURN
1700 FOR I=1 TO S
```

★Win95のAPI辞典を作って!! 影さん以外の方に限る！（青森県弘前市・**本間稔14才**）……【**影**：私の写真集を作ってとな。よし，企画書…。ここに私の生まれたときの写真，現在の写真…。**つぐ美**：自己満足もここまでいくとねー。】

```
1710 IF TY=0 THEN C(I)=A(L,I) ELSE C(I)=A(I,L)
1720 NEXT:MV(1)=1
1730 FOR I=2 TO N:MV(I)=MV(I-1)+N(TY,L,I-1)+1:NEXT I
1740 GOSUB *WR
1750 FOR I=1 TO S
1760 IF(C(I)=1 OR C(I)=0)AND C1(I)=0 THEN C(I)=1:GOTO 1790
1770 IF(C(I)=2 OR C(I)=0)AND C1(I)=1 THEN C(I)=2:GOTO 1790
1780 C(I)=3
1790 NEXT
1800 FOR I=1 TO N:MV(I)=MV(I)+1:NEXT:GOSUB *UP2:GOTO 1740
1810 *WM:IF C(S)=0 THEN RA(S,0)=1:RA(S,1)=1 ELSE RA(S,0)=2-C(S):RA(S,1)=C(S)-1
1820 FOR I=S-1 TO 1 STEP -1
1830 RA(I,0)=-(RA(I+1,0)+1)*(C(I)<>2)
1840 RA(I,1)=-(RA(I+1,1)+1)*(C(I)<>1)
1850 NEXT:RETURN
1860 *WR:FOR I=1 TO S:C1(I)=0:NEXT
1870 FOR I=1 TO N:FOR J=0 TO N(TY,L,I)-1
1880 C1(MV(I)+J)=1:NEXT J,I:RETURN
1890 *UP :CS=N
1900 GOSUB *MVM:GOSUB *CH
1910 IF QA<>0 THEN GOSUB *D:IF QA<0 THEN RETURN ELSE 1940
1920 IF CS<2 THEN RETURN *DE
1930 FOR I=CS TO N:MV(I)=MV(I-1)+N(TY,L,I-1)+1:NEXT:CS=CS-1:GOTO 1900
1940 IF QA=0 THEN RETURN *DE
1950 CS=QA:FOR I=QA+1 TO N:MV(I)=MV(I-1)+N(TY,L,I-1)+1:NEXT:GOTO 1900
1960 GOTO *UP
1970 *UP2:CS=N
1980 C=MV(N)+N(TY,L,N)-1:IF C>S THEN CS=CS-1 ELSE RETURN
1990 RETURN *DE2
2000 *MVM:FOR I=CS TO N:MV(I)=MV(I)+1:NEXT:RETURN
2010 *CH
2020 IF MV(N)+N(TY,L,N)-1>S THEN QA=0 ELSE QA=1
2030 RETURN
2040 *D
2050 FOR I=1 TO N:B=I-1:IF RA(MV(I),1)<N(TY,L,I) THEN QA=I:RETURN
2060 RM=MV(B)-(I>1)*N(TY,L,B)
2070 IF RA(RM,0)<MV(I)-RM THEN QA=I-1:RETURN ELSE NEXT
2080 RM=MV(N)+N(TY,L,N):R=(RA(RM,0)<S-RM+1):QA=-N*R+(R=0):RETURN
2090 *DE :K=0:FOR I=1 TO S:X=-L*(TY=0)-I*(TY=1):Y=-I*(TY=0)-L*(TY=1)
2100 IF C(I)=1 OR C(I)=2 THEN GOSUB *G:A(X,Y)=C(I):GOSUB *HY ELSE K=1
2110 NEXT:IF K=0 THEN N(TY,L,0)=0
2120 RETURN
2130 *DE2:K=0:FOR I=1 TO S:X=-L*(TY=0)-I*(TY=1):Y=-I*(TY=0)-L*(TY=1)
2140 IF C(I)=1 OR C(I)=2 THEN          :A(X,Y)=C(I):GOSUB *HY ELSE K=1
2150 NEXT:IF K=0 THEN N(TY,L,0)=0
2160 RETURN
2170 *G:IF A(L,I)=0 AND TY=0 THEN CHE=1
2180 IF A(I,L)=0 AND TY=1 THEN CHE=1
2190 RETURN
2200 *HY:LINE(321-XH+H*X-H,201-YH+H*Y-H)-STEP(H-1-M,H-1-M),A(X,Y),BF:RETURN
2210 '↓↓↓↓↓↓↓ セーブしない場合ここから後は不要 ↓↓↓↓↓↓↓
2220 *LO:FILES FF0$
2230 PRINT"ロードを行います。ファイル名を入力してください。"
2240 INPUT F$:IF LEN(F$)>8 THEN 2230
2250 COLOR 4:PRINT F$;"をロード中です。";:COLOR 7
2260 OPEN FF$+F$+".LGI" FOR INPUT AS #1
2270 INPUT #1,S(0),S(1):GOSUB*IN2
2280 FOR TY=0 TO 1:FOR SI=1 TO S(TY)
2290 INPUT #1,N(TY,SI,0)
2300 IF N(TY,SI,0)=0 THEN 2320
2310 FOR SJ=1 TO N(TY,SI,0):INPUT #1,N(TY,SI,SJ):NEXT
2320 INPUT #1,D:NEXT:NEXT
2330 FOR Y=1 TO S(1):FOR X=1 TO S(0)
2340 INPUT #1,A(X,Y):GOSUB *HY:NEXT:INPUT #1,D:NEXT:CLOSE #1
2350 PRINT"ロードが終了しました。引き続き解析に移ります。":GOTO *PRE
2360 *SA:IF F$="" THEN RETURN
2370 COLOR 4:PRINT F$;"をセーブ中です。":COLOR 7
2380 OPEN FF$+F$+".LGI" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,S(0);S(1)
2390 FOR TY=0 TO 1:FOR SI=1 TO S(TY):PRINT #1,N(TY,SI,0);
2400 ON N(TY,SI,0)+1 GOTO 2420
2410 FOR SJ=1 TO N(TY,SI,0):PRINT #1,N(TY,SI,SJ);:NEXT
2420 PRINT #1,99:NEXT:NEXT
2430 FOR Y=1 TO S(1):FOR X=1 TO S(0)
2440 PRINT #1,A(X,Y);:NEXT:PRINT #1,9:NEXT:CLOSE #1
2450 COLOR 5:PRINT"セーブが終了しました。":COLOR 7:RETURN
```

「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作りかたまでを紹介　千二百円

評…今年もよろしく…（影）



by FACT

評…いくらおれが帰りが遅いからと言って…（影）

by くれはFX

評…おれも不老長寿の薬がほしい…（影）

by 邪道坊や

評…ひょっとするとつぐ美は頭が…（影）

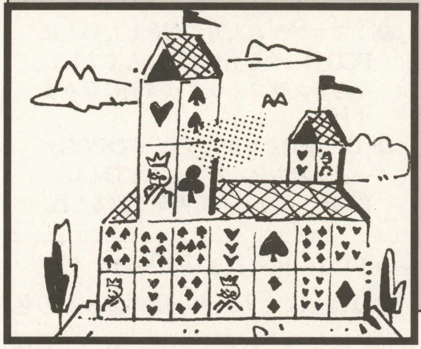
by 波矢川星夢

評…おれは待ってるぜ…（影）

by ボディ★スペシャル

★うちのパソコンでは，やっと95が動きます…97がでたらど〜すればよいのでしょうか!?影さん，おしえて!!（埼玉県川口市・佐藤まこと14才）……【影：そんなときは，巻頭の「自分でできるパソコン・パワーアップ!」を読むべし!】

X1/X1turbo(CZ-FB02/B01 V1.0)用



グラフィカルなカードゲーム

移植版 Antagon（アンタゴン）

ふっさん

内　容

トランプを使ったカードゲームです。MSXからの移植&アレンジとなっています。

遊びかた

カードでできた城を攻撃し，3枚のキングを倒すのが目的です。画面上にはクラブとジョーカー以外のカードが裏返しに並べられています。画面中央下に位置するカードは，主人公のシュナイダーで，数字は体力を示します。

主人公はテンキーの[8]・[2]・[4]・[6]で上下左右の4方向に移動し，裏返しのカードに体当たりすると表になり，カードが何かわかります。表向きのカードに体当たりすると，攻撃で敵の体力だけ自分の体力が減り，倒した敵の体力（＋場所ボーナス：奥に行くほど高い）がスコアに加算されます。また，倒したカードのマークにより以下の特典があります。

・スペード（騎士）…槍が手に入り，次に行なう攻撃では自分の体力の減りかたが敵の体力の半分ですみます。端数は切り捨てになります。

・ハート（厨房）…倒すと自分の体力が敵の体力だけ増えます（初期値以上にはなりません）

・ダイヤ（倉庫）…敵を倒した後に，自分の体力が倍になり（これも初期値以上にはなりません），倍のスコアが得られます。

数字が13(K)のカードは倒すべきキングで，倒すとマークに関係なく（マークの特典もありません），3倍のスコアが得られ，体力は初期値に戻ります。

カードを倒さずに別のカードをめくるのは，同時に3枚まで(タイトル画面で変更できます）です。

画面右のウインドウで，HI-SCORE(ハイ・スコア：オリジナル版とアレンジ版とで別々に記録されます），SCORE（現在のスコア），REST(めくれるカード数），KINGまたはBOSS(残りのキングおよびアレンジ版のジョーカーの数），EQUIPMENT（スペードの力・アレンジ版の盾の有無），CONTINUE(コンティニュー回数）を表示しています。

主人公の体力が0になれば負け，キングを3枚倒せば勝ちです。負けたときは，Y（カードの配置はそのままでもう一度ゲームをする），N(カードの配置を替えてゲームをする），Q（タイトルに戻る）のキー入力を受け付けます。

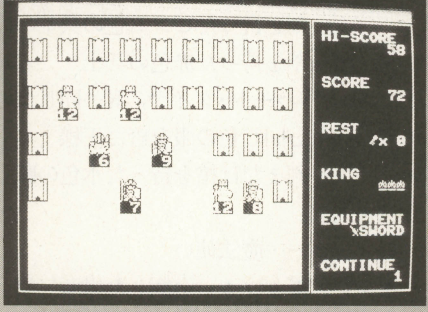
タイトル画面

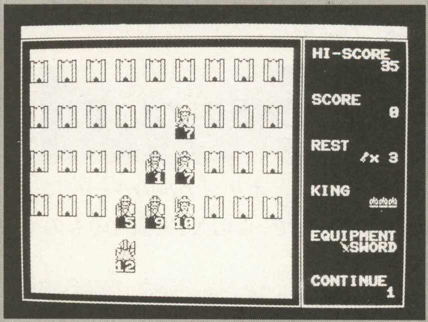
タイトル画面では，テンキーの[8]・[2]でカーソルを上下に動かし，同じくテンキーの[4]・[6]で設定の変更をします。スペース・キーを押すとゲームがはじまります。各項目は次のような意味をもち，プログラム実行直後の設定が，オリジナル版のゲームと同じ条件になっています。

・GAME…ゲームの種類(ORIGINAL：オリジナルのMSX版と同じルールのゲー

▲《写真1》いろいろな設定がここでできます

▼《写真2》PCG-ONの画面。キャラがかわいくていいね





▲《写真3》カードの特徴をよく理解してないと，すぐにつまってしまいます

★N88-BASICで同時に使える色数は16色。少ないと思っているのは僕だけだろうか？影さんは，どう思いますか？（岐阜県大垣市・高橋英一17才）……【影：イースなども16色だし，やっぱセンスの問題じゃないかな。つぐ美：影さんには無縁の言葉ですね。】

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
CN(,),CF(,)	画面上のカードの種類，状態	RE	めくれるカードの数
C( )	カード・シャッフル用	CT	コンティニュー回数
KC( )	一度めくられたカードの記憶フラグ	SC,HS( )	スコア，ハイ・スコア
EC,EX,EY	画面上のカード，横，縦の枚数	T	加算するスコア
BX,BY	カード表示位置計算用	BC	カードの枠の色
GM	ゲーム・モード	CO( )	カードの色
PP	PCG／効果音使用フラグ	CA$( ),CH$( )	カード，キャラクター表示用
MX,MY	主人公の位置	WP$,SD$,RD$,GK$,CR$,BK$	剣／槍，盾，杖，鍵，王冠，背景の文字列
HP	主人公の体力	SU$	カードの数字表示用文字列
MH	カード（体力）の最大値	ST,K$	キー入力用
KB,WB	キング，ジョーカーを倒した数	ID$	Jo,10の文字フォント
WN	ゲーム終了フラグ	NU	PCG定義チェック用キャラクター・コード
KF,SF	槍，盾の入手フラグ	PA( ),MI( ),MA( )	コンフィグ・パラメータの設定値，最小値，最大値
SH	盾を持っているカード		

ムをする。ARRANGE：ルールの少し違うアレンジ版のゲームをする。オリジナル版との違いは後述します）

・**LEVEL**…ゲームの難しさ（EASY：すべてのカードが始めから表向きになります。また，アレンジ版では盾を持っているカードが点滅表示されます。NORMAL：一度めくられたカードはコンティニューすると始めから表向きになります。HARD：すべてのカードは裏返しの状態でゲームがはじまります）※始めから表向きのカードはカードの枠，または体力の数字（アレンジ版）が水色で表示され，このカードを倒してもめくれる数は増えません。

・**REST**…一度にめくれるカードの数（3～40枚の範囲で変更できます）

・**PCG**…カードなどの表示方法（OFF：グラフィック・キャラクタで表示します。ON：PCGを使ったキャラクターで表示します）

アレンジ版について

アレンジ版は，オリジナルのルールに手を加えたもので，このX1版独自のものです。

アレンジ版はオリジナル版と比較すると，次の点が異なります。

・オリジナル版は使用するカードが48枚（ジョーカーと5のカードを使いません），画面のカードの並びかたが横9×縦4なのに対して，アレンジ版ではジョーカーを含む53枚で，並びかたは横8×縦5となっています。

・ジョーカーは盾がなければ倒せず，倒すと50点のスコアが入ります。このとき，自分の体力は減らず，また，スペードの特典もなくなりません。

・盾は画面上にあるジョーカー以外のカードのどれか一つが持っていて，そのカードを倒すと手に入ります。

・キング3枚とジョーカーを倒さなければなりません。

PCGについて

もともとPCGを使用して表示していますが，タイトル画面でPCGをONにしなければ，PCGデータは入力しなくてもゲームはできます。

タイトル画面でPCGをONにした場合，カードの表示は次のようになり，その他の部分でも表示されるキャラクターの一部が変化します。

・カードの裏…城

・スペード…槍を持った青色の兵士

・ハート…剣を持ったピンク色の兵士

・ダイヤ…斧を持った赤色の兵士

・スペード・ハート・ダイヤのK…同じマークの兵士と同じ色の服を着た王様

・クラブ…剣または槍を持った水色の戦士（主人公）

・ジョーカー…魔法使い

・キング・ジョーカーを倒した場所…旗

・カードの数字…体力としてキャラクターの下に1～13（ジョーカーは？？）

敵の兵士はオリジナル版のカードの色と同じになっていることと，スペードは槍で，ハートとダイヤは持っている盾で見分けがつくと思います。

CHECKER FLAG

編：プログラム入力で楽をしたい人はPCGデータを省略できるんですね。その分グラフィックは貧弱になりますけど。

Dr.D：面倒くさがらずに，ぜひPCGデータを打ち込んで楽しんでほしい。落城ゲームという雰囲気が出るしね。

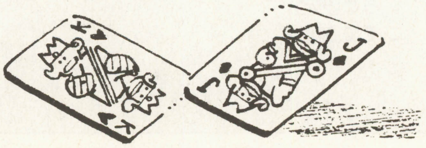
最後に

原作のMSX版のプログラム（ベーマガ94年5月号87ページ）は良くできていて，しかも1画面に収まる短いものでしたが，このプログラムはそれにいろいろ手を加えたので，かなり複雑になっているところがあり，また，プログラム自体もかなり長くなってしまいました。

もし，このゲームに興味を持たれたのなら，（X1ユーザー以外のかたも）原作のプログラムを入力して遊んでみると良いかもしれません。多機種対応を意識した作りになっているので，ほとんどの機種で動くはずです。手直しが必要なのは，2行目の初期設定と乱数系列を設定している3行目のA=RND（－A＊A）の部分（RANDOMIZE（A＊A）に変更するか取り除く），11～12行目のグラフィック・キャラクターぐらいでしょう。

アレンジ版では，原作で5のカードが使われておらず，実際の体力とカードの数字が異なって，体力の増減が少しわかりにくい部分（慣れてしまえば問題ありませんが）をなくして，RPG風の要素を持たせたのですが，いかがなものでしょうか。

それから，turboBASICを使用されているかたは1010行の’（アポストロフィー）を取ってください。



「BASICマガジンCD-ROMスペシャル」（Vol.1からVol.3まであります）CD-ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

★NECの「PC-8201」っていうパソコン知ってますか？それで，編集部にありますかあー？（神奈川県足柄上郡・**白壁勇太15才**）……
【**影**：編集部には今，ないなあ。ぜひ今度持ってきてくれ。私が壊れるかどうか試してあげよう。**編集長**：やめんか！】

『Antagon』のプログラム・リスト

```
1 'SAVE"Antagon.Bas"                                              'Antagon X1  Ver 2.1
1000 '================================================================ INIT ===
1010'KMODE 0:KLIST 0:WIDTH ,25,0,0:CONSOLE 0,25:'[[[        for X1t CRT        ]]]
1020 RANDOMIZE:INIT:WIDTH 40:CLS 4:CLICK OFF:TEMPO 600
1030 DEFINT A-Z:DIM CN(8,5),CF(8,5),C(52),KC(52),G(12)
1040 DIM PA(3),MA(3),MI(3),HS(1),CO(5),CH$(11),CA$(2)
1050 GOSUB 1880:CGEN 1:GOSUB 1800
1060 '================================================================ MAIN ===
1070 GOSUB 1590:GOSUB 1850:GOSUB 1080:GOTO 1070
1080 '========================================================== GAME START ===
1090 CT=0:FOR I=0 TO EC-1:C(I)=I-(I=39)*13:KC(I)=-(PA(1)=2):NEXT:FOR I=0 TO EC-1
:SWAP C(I),C(INT(RND(1)*EC)):NEXT
1100 SH=INT(RND(1)*(EC-GM)):Y=EY-1:FOR X=0 TO EX-1:CF(X,Y)=0:NEXT
1110 '------------------------------------------------------------ CONTINUE ---
1120 MX=4:MY=EY-1:HP=MH:RE=PA(2)+MI(2):KF=1:KB=0:SF=0:WB=0
1130 CLS 4:LINE(0,0)-(318,7),PSET,1,BF:CSIZE 2:LOCATE 6,0:PRINT #0,"Antagon for
X1":CSIZE
1140 LINE(0,9)-(230,197),PSET,4,B:LINE(232,9)-(318,197),PSET,7,B:LINE(1,2)-(27,2
3),BK$,BF
1150 RESTORE 2540:FOR I=0 TO 5+GM:READ A$:LOCATE 30,I*4+2+(I=6)*12:PRINT A$:NEXT
1160 FOR Y=0 TO EY-2:FOR X=0 TO EX-1:Z=Y*EX+X:KC(Z)=KC(Z)-(KC(Z)=1):CN(X,Y)=C(Z)
:CF(X,Y)=2+(KC(Z)<>0):A=-(CN(X,Y)¥MH+1)*(CF(X,Y)<>2):B=-(CN(X,Y) MOD MH+1)*(CF(X
,Y)<>2):BC=7+(A<>0)*2:CFLASH -(GM=1 AND SH=C(Z) AND BC<>7):GOSUB 1480:CFLASH:NEX
T:NEXT:BC=7
1170 '-------------------------------------------------------------- STATUS ---
1180 HP=HP-(MH-HP)*(HP>MH):X=MX:Y=MY:A=4:B=HP:GOSUB 1480
1190 LOCATE 34,3:PRINT USING "#####";HS(GM):LOCATE 34,7:PRINT USING "#####";SC
1200 LOCATE 35,11:PRINT USING "&&##";GK$;RE:LOCATE 36,15:PRINT MID$(CR$,4-KB,3)
1210 IF GM THEN LOCATE 34+KB,15:PRINT " ";MID$(RD$,WB+1,1)
1220 LOCATE 33,19:PRINT MID$(WP$,KF*6-5,6)
1230 SF=SF*GM:LOCATE 32,20:PRINT MID$("       "+SD$+"SHIELD",SF*7+1,7)
1240 LOCATE 34,23:PRINT USING "#####";CT
1250 WN=(WB=GM AND KB=3):IF WN THEN 1440
1260 '---------------------------------------------------------------- MOVE ---
1270 ST=STICK(0) OR STICK(1):IF ST=0 OR ST MOD 2 THEN 1270
1280 MX=MX+(ST=6)*(MX<EX-1)-(ST=4)*(MX>0):MY=MY-(ST=8)*(MY>0)+(ST=2)*(MY<EY-1)
1290 KX=MX:KY=MY:GOSUB 1500:A=CN(MX,MY)¥MH+1:B=CN(MX,MY) MOD MH+1
1300 ON CF(MX,MY) GOSUB 1350,1320:IF HP<1 THEN 1440
1310 GOTO 1180
1320 '------------------------------------------------------------- REVERSE ---
1330 MX=X:MY=Y:IF RE THEN ON PP GOSUB 1780:X=KX:Y=KY:GOSUB 1480:RE=RE-1:CF(X,Y)=
1:KC(Y*EX+X)=-(PA(1)<>0)
1340 RETURN
1350 '--------------------------------------------------------------- FIGHT ---
1360 ON PP GOSUB 1760:HP=HP+(B¥KF)*(A<>5):KF=KF+(KF=2 AND A<>5):IF HP<1 THEN ON
PP GOSUB 1790:RETURN
1370 T=B-MY+EY-1:SC=SC+T:RE=RE-(KC(MY*EX+MX)<>2):CF(MX,MY)=0:IF GM AND CN(MX,MY)
=SH THEN ON PP GOSUB 1770:SF=1
1380 IF B=MH THEN ON PP GOSUB 1760:CF(MX,MY)=3:SC=SC+T+T:HP=MH:KB=KB+1 ELSE GOSU
B 1410
1390 RETURN
1400 '--------------------------------------------------------------- KOUKA ---
1410 IF A=1 THEN KF=2 ELSE IF A=2 THEN HP=HP+(CN(MX,MY) MOD MH+1) ELSE IF A=3 TH
EN HP=HP+HP:SC=SC+T ELSE IF A=5 THEN IF SF THEN ON PP GOSUB 1760:CF(MX,MY)=3:SF=
0:WB=1:SC=SC+49 ELSE SC=SC-T:HP=0
1420 RETURN
1430 '----------------------------------------------------------- GAME OVER ---
1440 LINE(4,18)-(24,24)," ",BF:LOCATE 10,19:PRINT "YOU ";MID$("LOST!WIN!!",1-(KB
=3)*5,5);:IF WN THEN K$=INPUT$(1):GOTO 1090
1450 I=21:LOCATE 9,I:IF SC>HS(GM) THEN HS(GM)=SC:PRINT "HIGH-SCORE!":I=I+2
1460 SC=0:LOCATE 5,I:PRINT "TRY AGAIN?(Y/N/Q)";:KEY 0,"":K$=INPUT$(1):IF K$="Y"
OR K$="y" THEN CT=CT+1:GOTO 1120 ELSE IF K$="N" OR K$="n" THEN 1090 ELSE IF K$="
Q" OR K$="q" THEN RETURN ELSE 1460
1470 '---------------------------------------------------------- CARD PRINT ---
1480 IF PP THEN 1520 ELSE COLOR BC:E=0:GOSUB 1510
1490 COLOR CO(A):PRINT CHR$(29,29,30,30);MID$(" ♠♥♦♣J",A+1,1);CHR$(29,31);MID$(S
U$,B+1-(A=5)*MH,1);:COLOR 7:RETURN
1500 IF PP THEN 1560 ELSE E=1-(CF(X,Y)<>3):GOSUB 1510:RETURN
1510 LOCATE X*3+1+GM,Y*4+2-GM:PRINT CA$(E);:RETURN
1520 '============================================================= CHR PUT ===
1530 E=A-(A=4 AND KF=2)*5-(A>0 AND A<4 AND B=MH)*5:GOSUB 1580
1540 IF A THEN COLOR BC:PRINT MID$(RIGHT$(STR$(B),2)+"??",1-(A=5)*2,2):COLOR 7
1550 RETURN
1560 '============================================================= CHR DEL ===
1570 E=10-(CF(X,Y)=3):GOSUB 1580:PRINT BK$;:RETURN
1580 LOCATE X*3+BX,Y*BY+3:PRINT CH$(E);:RETURN
1590 '=============================================================== TITLE ===
1600 CLS 4:CSIZE 3:LOCATE 4,2:PRINT #0,"♠♥  Antagon  ♦♣":CSIZE:Y=0
1610 RESTORE 2490:FOR I=0 TO 6:READ X,A$:LOCATE X,I*2+7-(I<>0)-(I>4)*2:PRINT A$:
NEXT
1620 GOSUB 1690:A=PA(3):GOSUB 1680
1630 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN PLAY "V15O6C2+GF V11C+GF":GM=PA(0):PP=PA(3):RE
TURN
1640 ST=STICK(0) OR STICK(1):IF ST=0 OR ST MOD 2 THEN 1630
1650 IF ST MOD 6=2 THEN A=2:GOSUB 1680:Y=(Y-(ST=2)+(ST=8)+4) MOD 4:PLAY "V15O6G1
C0"
1660 IF ST MOD 6<>2 THEN PA(Y)=(PA(Y)+MA(Y)+(ST=4)-(ST=6)) MOD MA(Y):PLAY "V15O7
C1-C0"
1670 GOTO 1620
1680 LOCATE 11,Y*2+10:PRINT MID$(">ｾ ",A+1,1):RETURN
1690 '----------------------------------------------------------- TITLE SUB ---
1700 LOCATE 21,10:PRINT MID$("ORIGINALARRANGE ",PA(0)*8+1,8)
1710 LOCATE 21,12:PRINT MID$("HARD  NORMALEASY  ",PA(1)*6+1,6)
1720 LOCATE 21,14:PRINT USING "##";PA(2)+MI(2)
```

X1

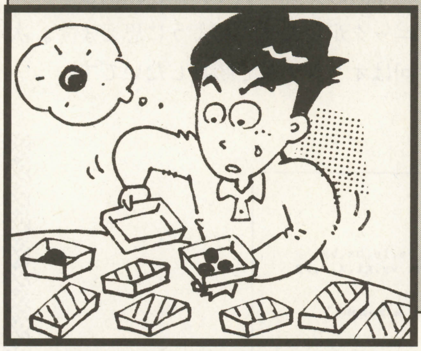
★1997年になったけど，BASICを今までどおりに本に載せてほしい‼（埼玉県朝霞市・**鷹野和宏15才**）……【**編**：ベーマガはその名のとおり，BASICをあつかう雑誌です。もちろん今年も，みなさんの力作を掲載していきますよ。ご期待あれ！】

```
1730 LOCATE 21,16:PRINT MID$("OFFON ",PA(3)*3+1,3)
1740 A$="":ON PA(3) GOSUB 1980:IF A$="" THEN RETURN ELSE RETURN 1590
1750 '========================================================== S.E. ===
1760 SOUND 7,28:SOUND 10,15:FOR II=0 TO 14:SOUND 6,31-II*2:NEXT:SOUND 10,0:RETUR
N
1770 PLAY "V15O7C1G3C0G1 C1G3C0G1":RETURN
1780 PLAY "V15O4+C1A0FD O2+C1-A0FD":RETURN
1790 FOR JJ=0 TO 1:GOSUB 1780:GOSUB 1760:NEXT:RETURN
1800 '==================================================== HENSUU SET 1 ===
1810 RESTORE 2550:FOR I=0 TO 3:READ MA(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ CO(I):NEXT
1820 C$=CHR$(29,29,31):FOR I=0 TO 11:READ A$,B$:CH$(I)=A$+C$+B$+C$:NEXT
1830 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:READ A$:CA$(I)=CA$(I)+A$+CHR$(29,29,29,31):NEXT:C
A$(I)=LEFT$(CA$(I),24):NEXT
1840 HS(0)=0:HS(1)=0:SC=0:GM=0:MI(2)=3:RETURN
1850 '==================================================== HENSUU SET 2 ===
1860 ON GM+1 RESTORE 2610,2620:READ SU$,MH,EC,EX,EY:BX=GM*2+1:BY=4-GM
1870 ON PP+1 RESTORE 2630,2640:READ WP$,SD$,CR$,BK$,GK$,RD$:RETURN
1880 '======================================================= PCG SET 1 ===
1890 ID$=HEXCHR$("7830 363F FFFF 6600  CEDB DBDB DBDB CE00"):NU=255
1900 IF RIGHT$(CGPAT$(NU),8)=RIGHT$(ID$,8) THEN RETURN
1910 GOSUB 1970:FOR I=0 TO 255:P$=LEFT$(CGPAT$(I),8):GOSUB 1930:NEXT
1920 FOR I=-1 TO 0:DEFCHR$(NU+I)=STRING$(3,MID$(ID$,9+I*8,8)):NEXT:RETURN
1930 '--------------------------------------------------- CG-ROM => CG-RAM ---
1940 IF I<32 OR I>127 THEN DEFCHR$(I)=STRING$(3,P$):RETURN
1950 POSITION 0,0:PATTERN -8,P$:GET@(1,0)-(7,7),G,7:PUT@(0,0)-(6,7),G,OR,7
1960 GET@(0,0)-(7,7),G,7:DEFCHR$(I)=MEM$(VARPTR(G(0)),24):RETURN
1970 CFLASH 1:LOCATE 11,7:PRINT "PCG SETTING NOW...";:CFLASH:RETURN
1980 '======================================================= PCG SET 2 ===
1990 NU=221:IF RIGHT$(CGPAT$(NU),4)=HEXCHR$("1804 0200") THEN RETURN
2000 GOSUB 1970:RESTORE 2020
2010 FOR I=177 TO NU:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
2020 '======================================================== PCG DATA ===
2030 DATA 0005 0104 2071 2108  0005 0507 2045 072B  F2F5 F587 2055 26A9
2040 DATA 0020 0000 0000 0010  00A0 A0E0 00A0 E0D0  4FAF AFEF 0FAF 6F93
2050 DATA 0041 456E 4041 5154  0041 4120 4005 0300  BC59 5160 5005 0300
2060 DATA 0080 2070 0000 083E  0080 8000 00A0 C01E  3F9F 8F07 0FA7 C01E
2070 DATA 0001 454F 4041 5154  0001 454F 4045 5354  FCB8 5142 5045 4340
2080 DATA 0080 A070 0000 082E  0080 A0F0 00A0 C82E  3F1F 8F47 0FA7 C00E
2090 DATA 0000 0005 0001 0100  0001 050F 0005 1354  FCF8 F0E5 F0E5 9340
2100 DATA 0000 00A0 0000 000E  0080 A0F0 00A0 C82E  3F1F 0FA7 0FA7 C00E
2110 DATA 0001 050C 0504 0170  0001 0101 0101 0124  FCF8 F4EC F4F4 8070
2120 DATA 0080 22B4 24A4 000E  0080 8286 8686 8024  3F1C 2A36 2626 000E
2130 DATA 0061 6B6F 2F2F 2F6F  0041 0204 0002 0240  0E61 6B0F 454A 4F65
2140 DATA 0086 D6D6 D4F4 D4D6  0004 1000 0000 0004  7086 D6F0 A252 F2A6
2150 DATA 0000 0607 0607 0600  0000 1717 1717 1710  FFC0 D7D7 D7D7 D7D0
2160 DATA 0000 1868 D868 D860  0000 18F8 F8F8 F8E0  FFE3 1BFB FBFB FBE3
2170 DATA 0000 0300 2700 4100  0000 0000 3050 4577  FFFC FAC8 8000 0506
2180 DATA 00F0 C800 F00C 0204  0000 0000 0000 A0E0  0F87 0307 0301 A061
2190 DATA 0601 0200 0202 0F00  3F7F 6F27 2F2F 2F00  A621 22A7 A2A2 AF80
2200 DATA 6080 0000 4000 FC00  FCFE FEEC F0F8 FC00  6180 0CEC 4103 FD01
2210 DATA 4742 2103 414C 5C00  0010 4140 0402 0000  0110 4559 1402 1881
2220 DATA DA50 9ADA 8E30 3800  141E 9414 2E40 0000  141E 9414 2E40 1B00
2230 DATA 4662 2102 010C 1C00  4772 6143 050E 1C00  4110 4149 B4C2 08C1
2240 DATA DE54 90DA 8E34 3800  DE5E 9EDE AE74 3800  101A 9E14 2A45 1300
2250 DATA 0000 0110 3030 1000  4772 6153 5556 5400  4110 4551 7472 50A1
2260 DATA 1014 9410 0E10 0800  DE5E 9EDE AE70 3800  1A10 901A 2E40 0300
2270 DATA 3240 6464 2900 2000  070F 0F1F 1F3F 7D00  3040 2000 8080 0082
2280 DATA 0C42 8620 1084 0000  E0F0 F0F8 F8FC EE00  0C02 0401 0301 0011
2290 DATA 6F6F 6F6F 6E6C 6C00  0000 4048 4848 4800  6A0F 606F 6E6C 6C00
2300 DATA F6F6 F6D6 5616 1600  0000 0404 0404 0400  56F0 06F6 7636 3600
2310 DATA 0000 0000 0010 2000  1010 1010 1010 3800  D7D7 D7D7 D7C7 8083
2320 DATA 0000 0000 0000 0000  0000 0000 0000 0000  1FFF FFFF FFFF 07FF
2330 DATA 2902 1C15 1607 1B00  6343 6161 4040 4000  0000 6060 0000 0084
2340 DATA 5800 B828 6EE6 BA00  C0C0 8686 0000 0000  0301 0606 0000 0041
2350 DATA 0000 0000 0000 0000  0000 0000 0000 0000  FFFF FFFF FFFF FFFF
2360 DATA 1004 A000 0400 FE00  1054 BAA2 9400 7400  1054 BAAA C600 FE00
2370 DATA 8040 0012 0804 0200  8060 4C02 0000 0000  8060 6010 0804 0200
2380 DATA 0818 1020 4080 0000  0C1E 1830 60D0 2000  0C12 1C30 60D0 2000
2390 DATA 54EE 00EE 6C6C 1000  FE92 BA92 9244 3800  FE92 EE92 9254 3800
2400 DATA 1E5F 4F00 0F0F 0F00  2721 2227 2222 2F00  A621 22A7 A2A2 AF80
2410 DATA 7CFE F200 F0F8 FC00  E080 0CEC 4000 FC00  6180 0CEC 4103 FD01
2420 DATA 1E5F 4F00 0F0F 0F00  3F7F 6F27 2F2F 2F00  A621 22A7 A2A2 AF80
2430 DATA 7CFE F200 F0F8 FC00  FCFE FEEC F0F8 FC00  6180 0CEC 4103 FD01
2440 DATA 0082 22B6 20A0 000E  0082 8284 8282 8024  3D1A 2A36 2828 000E
2450 DATA 0C42 8620 1084 0000  E0F0 F0FA FAFC EE00  0C02 0400 0000 0011
2460 DATA 00A0 0020 0000 0000  C0E0 2030 0804 0200  0000 0000 0000 0000
2470 DATA 8040 3038 1C08 0000  8040 2212 0C0C 3200  8040 3038 1804 0200
2480 '============================================================ DATA ===
2490 '---------------------------------------------------------- TITLE DATA ---
2500 DATA 14,<< MENU >>,13,"GAME  :",13,"LEVEL :",13,"REST  :",13,"PCG   :"
2510 DATA 4,(C) 1992 TOMOO SUZUKI  for MSX
2520 DATA 4,(C) 1996  TEAM S.T.R   for X1/t
2530 '--------------------------------------------------------- STATUS DATA ---
2540 DATA HI-SCORE,SCORE,REST,KING,EQUIPMENT,CONTINUE,BOSS
2550 '--------------------------------------------------------- HENSUU DATA ---
2560 DATA 2,3,38,2 , 7,1,3,2,4,6
2570 DATA ｻｼ,ﾋﾌ,ｳｴ,ﾃﾄ,ｵｶ,ﾅﾆ,ｷｸ,ﾇﾈ,ｹｺ,ﾉﾊ,ｿﾀ,ﾏﾐ
2580 DATA ｱｲ,ﾖﾗ,ｱｲ,ﾘﾙ,ｱｲ,ﾁﾂ,ｹﾚ,ﾉﾛ,ﾑﾑ,ﾑﾑ,ｽｾ,ﾍﾎ
2590 DATA "┌─┐","| |","| |","└─┘","   "," + "," | ","^^^","   ","   ","   ","
"
2600 '----------------------------------------------------------- GAME DATA ---
2610 DATA " A2346789ﾃJQK"  ,12,36, 9, 5
2620 DATA " A23456789ﾃJQKO",13,40, 8, 6
2630 DATA "------/SPEAR","*","   KKK","   ","   ","ｷ "
2640 DATA "ﾝSWORDﾓSPEAR","ﾕ","   ﾒﾒﾒ","ﾑﾑ","ﾔx","ﾜ "
```

十四円
「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした、良くわかるプログラム入門書。CD-ROM付き 千九百五

★12～13年ぶりにベーマガを買いました。影さんたちが今でも登場していて，この雑誌があったことに心底うれしかった。OFを見ていると同年令の人が同じ思いを同時期に抱いていることを知った，なぜか不思議だった。(愛知県名古屋市・NCom-BASIC26才)……【影：ああ。】

X68000(X-BASIC V2.0以降)用



とうとうX68Kにも登場

移植版 奇跡の品物(きせきのしなもの)

瀬川　彰久

●ゲームの内容●

ジョイスティック1で「チャオくん」を操作，神経衰弱の要領で？の中身をそろえましょう。中身がそろうと『奇跡』が起こり（第1表を参照のこと），最後にそろえた品物はストックされ，好きなときに使えるようになります。ただし13個までなので，気を付けましょう。ストックされた品物は，“>”がその品物を指しているときにトリガを押すと使うことができます。

また敵には2種類あって，目玉がいっぱいあるヤツは，壁を壊して近付いてくるので注意！

《第1表》品物の紹介

剣	無敵になる
杖	時間がとまる
首飾り	HPが減らなくなる
ろうそく	？の中身が見える
つるはし	壁を壊せる

CHECKER FLAG

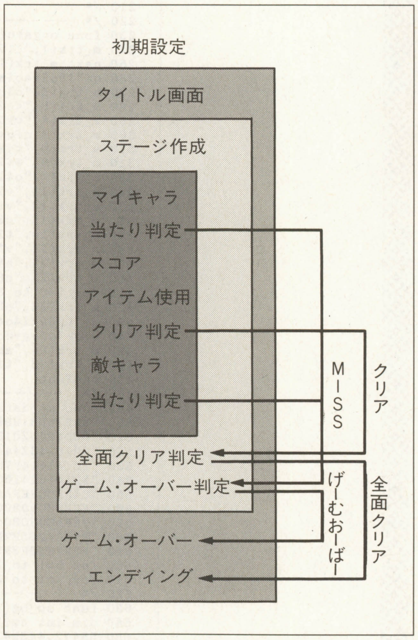
Dr.D：このゲームはいろいろな機種に移植されるのう。

編：元のできがとても良いゲームでしたからね。

Dr.D：次回はオリジナル・ゲームの投稿を待っているゾ。

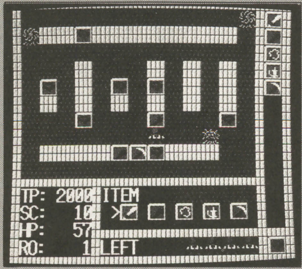
《第2表》主な変数

x,y	チャオの座標
vx,vy	チャオの移動方向
tp	ハイスコア
sc	現在のスコア
ro	ラウンド数
le	チャオの数
sk(,)	仮想画面（壁）
ek(,)	仮想画面（敵）
iu(n)	アイテムnの残り有効時間
iz(n)	アイテムnのストック数
gi	そろえたアイテムの数
ex(n),ey(n)	敵nの座標

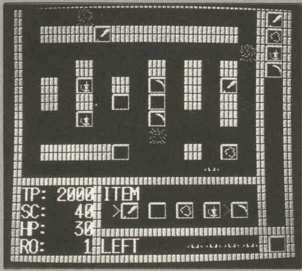


《第1図》おおよその流れ

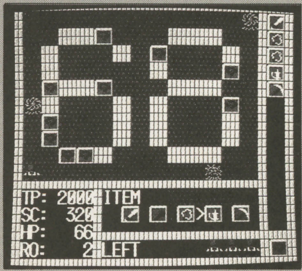
◀《写真1》タイトル画面。文字の向こうに星が流れてかっこいいぞ



◀《写真2》？ボックスには各面に2個ずつ同じアイテムが入っています



◀《写真3》同じアイテムの入った箱を連続して開くとそのアイテムを手に入れられます



◀《写真4》68の面。オリジナル面ですね

★使いたくてもなかなかできない‼入門書あれどむずかしくてわからない‼そんなC言語のビギナーたちの救世主「ハロー！C言語ワールド」がついに連載開始‼一読の価値アリ‼（…あとは投稿プログラムだな。（広島県神石郡・迫田則幸20才）……【編：ご期待あれ！】

HPは常時一つずつ減り，壁を押すと2，壊すと4減ります（壁を壊すには『つるはし』が必要）。

チャオくんが敵に捕まったり，HPがなくなると1ミスとなります。

スコアは敵をつぶすと20，壁を壊すと(敵が壊しても) 10，クリアすると残りHP×10点のボーナスがもらえます。

ラウンドは全30面です。

●プログラムについて●

原作（X1版）との違いは，画面のレイアウト，キャラクター，BGMなど，あまりゲーム内容と関係ないものばかりですが，それは原作の内容があまりにしっかりしていて手を加える余地がなかったからです（許してね）。

今回のプログラミングで以前よりテクニックが身についたように思えます。次回はオリジナルで勝負したいです。

『奇跡の品物』のプログラム・リスト

```
10 /*  @@@@   奇跡の品物  ~ミラクル・アイテム~     For. X68000  @@@@
20 /*  @@@@              原作：小川 真太郎（X1版）   移植：瀬川 彰久          @@@@
30 /*
40 /*  ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦  初期設定 ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦
50 /*
60 dim char s1(3000):int s2,s3,i,j,h,l,b,k,m,n,e,gm,gx,gy,gx1,gy1,gc,gp,sc,hp,ro,le,bx,by
70 str a,q[255]:int tp=2000,st(30,11,8),sk(14,11),iz(5),iu(5),bn,f,g,p,v,w,z,vx,vy,gi,x,y,pp
80 int ex(2),ey(2),en,mx,my,ci,ti,ix(1,5),iy(1,5),dd,mm,ek(14,11)
90 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):color 3
100 a="奇跡の品物":color 7:locate 4,5:print a+" For.X68000":locate 8,10:print"Wait a moment"
110 /*
120 /*  ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦  メ イ ン  ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦
130 /*
140 ongaku():sp_bg():st_data():logo():repeat:title():kihon():repeat:stage():repeat
150 mychr():atari():score():item():if dd=1 or mm=1 then continue
160 if iu(2)<1 then en=int(rnd()*3):if en=2 then grape() else green()
170 atari():until dd=1 or mm=1:until le=0 or ro=31:if ro=31 then ending()
180 over():until 1+1<>2:end
190 /*
200 /*  ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦   FUNC   ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦
210 /*
220 /*  ---------  BGM & 効果音  ---------
230 func ongaku():m_init():for i=1 to 28:m_alloc(i,1000):next:m_trk(1,"o0")
240 m_trk(1,"t150v15¦:250"):for i=0 to 4:m_trk(1,"@4718aao2@45ao0@47116aaraaro2@45a8o0@47aa")
250 next:m_trk(1,"o0@4718aao2@45a8o0116@47aao2@45aaaaaaaa:¦"):m_trk(2,"t150v15@63¦:250")
260 q="18o3aao4al16ag&gg18ega&a1":m_trk(2,q+q+"18o3bbo4b116ba&aa18f+ab&b1:¦")
270 m_trk(5,"o4q718T160v15¦:256@15e8eeeggggal6a16a16ab4bbbeeeeggggal6a16a16a8b4bbb")
280 m_trk(5,"<e4d4>bagebaf#16&g16e4egabbbr4b4.aaar4a4.eegra4be.&e2.r.:¦")
290 m_trk(6,"v1518o0¦:256@47eo0@47e<<@45ee>>@47e4<<@45e4"):q="o0@47ee<<@45ee>>@47e4<<@45e4"
300 m_trk(6,q+q+q+"o2@45e2e2e4.e4el16eeeel8>>@47ee<<@45e>>@47116e<<@45e>>@47e<<@45e>>@4718e")
310 m_trk(6,"<<@45e4>>@47ee<<@45e>>@47116e<<@45e>>@47e<<@45e>>@4718e<<@45e4>>@47ee<<@45e>>")
320 m_trk(6,"@47116e<<@45e>>@47e<<@45e>>@4718e<<@45e4>>@47eeeee<<@45re4:¦")
330 m_trk(7,"o4116v15@18e4e8g4g8a4a8b4<d8e4>bgb4e8"):m_trk(9,"v15o4164@9cdefgfedc")
340 m_trk(11,"v15o3164@51¦:16cbagf:¦"):m_trk(12,"v15o2115@2 c&cfga&agf")
350 m_trk(14,"v15o518@32a4dfgfed"):m_trk(15,"v15o2164@67¦:5bger:¦"):m_trk(16,"v15o4132¦:4@8")
360 m_trk(16,"c@53c<@8c@53c:¦"):m_trk(17,"v15116o5@15ec8v10c"):m_trk(18,"v15o0164@4¦:15e:¦")
370 m_trk(19,"t160v15o418@39cedfegfab4ab<c4."):m_trk(20,"t160v14o518@39<c>bagfedcefgac4.")
380 m_trk(21,"v15o518@15<c>bab<c>b<c4.>o4116¦:256@37<c8c8c8>a#8g8g8a#8b8<c8c8c8>a#8g8g8")
390 m_trk(21,"a#8b8<c8c8c8>a#8g8g8a#8b8<c8c8c8>a#8<c8d#8f8f8><g8g8g8f8d8d8g8f#8f8f8f8d#8c8")
400 m_trk(21,"c8f8d#8c8c8c8>a#8g8g8a#8b8<c8r8r2.>:¦"):m_trk(22,"t160v1518rrrrrrrr¦:256")
410 for i=0 to 6:m_trk(22,"o0@47eeo2@45eo0@47e16o2@45e16o0@47e16o2@45e16o0@47eo2@45e4"):next
420 m_trk(22,"o0@47e.e16eo2@45e.o0@47e16eo2@45e4:¦"):m_trk(23,"v15o4116@28g64aev10e")
430 q="t200v14o4@54e2r418eg<c1>a2r4e4{gfe}2d2e2r4eg<c1>a2r4e4{gfe}2d214@54eg+edcd>a2<eg+ed"
440 q=q+"c1eg+edceg<c>b2116g&a&g&a&g&a&g&ag1":m_trk(24,q+q):m_trk(24,"<12cc>bb14ab<c>ag1")
450 m_trk(24,"ab<c>g2ab<dc2>116b<c>b<c>b<c>b<c2>"):m_trk(25,"v1512¦:20@45o2gggg4@47o0g4:¦")
460 m_trk(26,"t160v15o5132@10cde"):q="v1518@34fcdcdedcf2":m_trk(27,"o4"+q):m_trk(28,"o3"+q)
470 endfunc
480 /*  -------  STAGE DATA  -------
490 func st_data():dim str sd(30)={" ",
500 "9981BD819981BD819D81BD","7E898989720076898989 76","2883CE4860061273C108AA",
510 "0004020201B1110A0A0400","7F0204027F00C2A2928A86","2214081422C12214081422",
520 "0010242244404422241000","3C6642C3818181C342663C","FD85B5A5A5A5A5A5BD81FF",
530 "1C141414F781F71414141C","00121509C0FFCE0E040400","FF8989DF7600FF060C06FF",
540 "FD1415141500FD081108FD","0101FF01FD14007E819172","8100240000810000240081",
550 "04387CFEFAABADFE2828EE","3067CEFFCE673000A77027","EBA92C81DB10C791C514B7",
560 "FF80808080007EC381C37E","0F7080700F00FF91919181","08001C3E7F7777632A0008",
570 "78F8C0808081C1FF7F0100","7FC080C07F00FF0C1830FF","FF081422C1007EC381C37E",
580 "F7C3EF83F7E3C1FB83EFC3","FF7E0096595F79FF9F9620","0E08BDB7FC3CFCB7BD080E",
590 "FFFFF33F3F00FFFFFFE7E7","3CE663FFFF63E63C00D892","FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"}
600 for b=1 to 30:for i=1 to 11:e=100000000+val(bin$(val("&H"+mid$(sd(b),i*2-1,2))))
610 for j=1 to 8:st(b,i,j)=val(mid$(str$(e),10-j,1)):next:next:next:endfunc
620 /*  --------  スプライト & BG  --------
630 func sp_bg():sp_init()
640 dim int cp(1,15)={0,21140,8472,62,1024,1984,16928,18432,32768,63488,32800,63550,33792,
650 65472,44394,65534,0,29596,25368,21140,1024,1984,2114,7110,9480,11850,14366,30782,64510,
660 65472,44394,65534}:for i=0 to 1:for j=0 to 15:sp_color(j,cp(i,j),i+1):next:next
670 dim str d[86],c(25)[86]={
680 "nmulwwuvvunkuwvuwvvuwwvunmuwvuwvvuwvulnnuwvuwuuwvuwmvunuwvmrssrrvmwvuuvwurs{ssrruuv60D",
690 "uvwvvrrslrvvwulwwvurssrvwuvwvnulvwuvwuvwuwvnnuvvwuuvwuvwuvunuvwwuvvwuvwvnkumvwwumvu631",
700 "njuvukvuvunmuuwuuvuvuwuuwumwwuuwuuwuwunuwwnumwuuwunuwunuunuvvunnuvvunnunmuvwvuuvwvu601",
710 "nuvunnurvwrrwrrurvwvuuvmr{sr{swrwvunvwwrwsrsswr{rsrnvvr{rvrrvrrssrvumrssr{sr{srsrwv609",
720 "nrsrmssrssrmvwnurzswvrrvrzsrsvuvwrwsrzsswsrwvuvwvurrsrlwuvwvuvuuvuivuvunununwuvuvuvu60B",
730 "wuunnuuwuuwuwuwuwuunuwwuuwuuwuwuuwwunumwuuwunuwumnnlwkvvunhwkvvunhwkvvunhwkvvunhvww5D2",
740 "vvumnjwvuvukwvunlvwivvuunkqq}tppt}qqnk}qp}toot}pq}nm¦¦qp}}oo}}pq¦¦nnuvuqppooppquvun5D3",
750 "nvwvqpjqvwvnmvunqqppqqtuvtnkwwqlwwtlnmwwvvttvvwwtmnmwvuuttuuvwttnzmxzmxzmxzmxzyyxzy5EF",
760 "yxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxz7AB",
770 "yyxzyyx_zmxzmxzmxzmxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyy761",
780 "xzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyxzyyx_tzbtzybxzyqmwjqmyxzyqowvumvvwooyxzyqwvupmuvvwoyxz6A2",
790 "yqvvwpomvmpyxzyqvmwoowvvupyxzyquvvupwvvuppyxzyqouupwvupmoyxzyqoopovuppomyxzyqoluupo602",
800 "lyxzyqokppolyxzyqolwwokyxzyqoluupolyxzybxtxbto'ttpottpottpottpottpottpottpottpopmop566",
810 "mopmopmo_pottpottpottpottpottpottpottpottpopmopmopmoppo'ttpottpottpottpottpottpottp4EF",
820 "ottpopmopmopmopmo_pottpottpottpottpottpottpottpottpopmopmopmopptzbtzybxzyqdyxzyqoh}512",
830 "myxzyqoi}}z¦yxzyqoj}}z¦¦yxzyqoj}z¦¦pyxzyqok}z¦¦ppyxzyqowoo}z¦pmoyxzyqorw}z¦ppomyxzy6B7",
840 "qooww¦pokyxzyqowvuwpokyxzyq{vuprvokyxzyq{{pooppolyxzybxtxbttzbtzybxzyqdyxzyqoiwwooy5E6",
850 "xzyqojwvvwoyxzyqokwvuuvuyxzyqokwvuuvuyxzyqolwvupwvuyxzyqolwvupuupyxzyqomwvupkyxzyqo642",
860 "owvuppolyxzyqowvuppokyxzyqwuuppojyxzyqupmoiyxzybxtxbttzbtzybxzyqdyxzyqok{}olyxzyqom5D6",
870 "w}pp{}ooyxzyqoo}{ppoop{oyxzyqo{pmom}wpyxzyqo}pok{ppyxzyqow{oj}oyxzyqoo}pok{pyxzyqom630",
880 "vok}pyxzyqoovu{}oo{wpyxzyqoovupp{}pmyxzyqovupoowppooyxzybxtxbttzbtzybxzyqdyxzyqojwo5F5",
890 "lyxzyqokw{womyxzyqokw{wpooyxzyqojzppooyxzyqo{so}l¦ooyxzyqo{pso}¦¦ppoyxzyqo{psp}}¦po63C",
900 "oyxzyqo{psp}}¦pooyxzyqoo{sp¦mpooyxzyqom{jsoyxzyqols{{ssppyxzybxtxbttzbtzybxzyqdyxzy611",
910 "qom¦}moowoyxzyqolp¦}mvuyxzyqojp¦}}pyxzyqojwv¦}oyxzyqokwvup¦}yxzyqolwvupp¦}yxzyqomwv662",
920 "uppoo¦yxzyqoowvuppom¦yxzyqowvuppokyxzyqwvuppojyxzyqouppoiyxzybxtxbt"}
930 i=0:j=0:d=c(0):for b=0 to 10:l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2
940 for l=1 to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next /*:h=h+d[j]-'0'        /*┌"/*"を消してRUNし、エラー
950 if j<82 then j=j+1 else { /*j=val("&H"+mid$(d,84,3))       /*┤が出なかったら、"/*"を付けて
960 /* if j-(h and 4095) then print "•--";i*10+680         /*└SAVEして下さい。
970 j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l=256:sp_def(b,s1,1):next:endfunc
980 /*  ----------  タイトルロゴ  ----------
990 func logo()
1000 for i=1 to 5:palet(i,rgb(31-i*5,0,0)):next:palet(0,0):palet(6,1):palet(7,65472)
1010 vpage(0):apage(0):paint(0,0,6):n=1:for k=1 to 5:m=6-k:for i=-m to m:for j=0 to 1
1020 symbol(10+i,50-m*n,a,2,2,2,m,0):symbol(10-m*n,50+i,a,2,2,2,m,0):n=n*-1:next:next:next
1030 symbol(10,50,a,2,2,2,0,0)
1040 for j=1 to 2:apage(j):for i=0 to 200:pset(rnd()*512,rnd()*100,7):next:next:endfunc
1050 /*  ----------  タイトル画面  ----------
1060 func title():bg_fill(0,300):bg_fill(1,300):bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1)
1070 cls:z=0:m=0:n=0:home(0,0,100):vpage(15):for i=0 to 100:home(0,0,100-i):star():next
1080 bgm(1,2):color 7:locate 6,10:print"P U S H   B U T T O N"
```

「JRA-VAN通信スターターブックfor Win95／3．1」Win3．1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の競馬ソフト、NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD-ROM付き 三千九百円

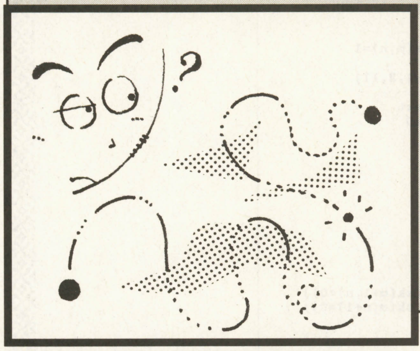
★PS用ソフト「パラッパラッパー」がなかなかいいです。みなさんお試しを!!ゲームの原点とはこういうものなんでしょうねえ。(滋賀県草津市・タラリコ君20才)……【編集長：ゲーム機といっても，ゲーム以外のソフトも楽しいものがでてきたね。】

```
1090 for i=0 to 1:i=strig(1):star():next:m_stop():vpage(0):cls:endfunc
1100 /*  ----------  基 本 画 面  ----------
1110 func kihon():sp_disp(1):bg_box(0,0,27,21,2,3):bg_box(0,21,9,30,2,3):bg_pr(1,28,28,2,4)
1120 bg_box(9,21,27,27,2,3):bg_box(9,27,30,30,2,3):bg_box(27,0,30,30,2,3):if tp<sc then tp=sc
1130 locate 10,14:print"LEFT":sc=0:ro=1:le=5:for i=1 to 26:for j=1 to 20:bg_put(1,i,j,276)
1140 next:next:for m=0 to 4:bg_pr(1,12+m*3,24,2,m+6):next:for i=1 to 5:iz(i)=1:next
1150 for i=0 to 14:sk(i,0)=9:sk(i,11)=9:next:for i=1 to 10:sk(0,i)=9:sk(14,i)=9:next:endfunc
1160 /*  ----------  ス テ ー ジ  ----------
1170 func stage():hp=70:locate 1,11:print using"TP:#####";tp:print using" SC:#####";sc
1180 dd=0:mm=0:print using" HP:#####";hp:print using" RO:#####";ro:locate 10,11:print"ITEM"
1190 sp_off():for i=1 to 13:for j=1 to 10:sk(i,j)=0:ek(i,j)=0:next:next
1200 for i=1 to 11:for j=1 to 8:sk(i+1,j+1)=st(ro,i,j):next:next
1210 for i=2 to 6:for j=0 to 1:repeat:m=int(rnd()*11)+2:n=int(rnd()*8)+2:until sk(m,n)=1
1220 sk(m,n)=i:ix(j,i-1)=m:iy(j,i-1)=n:next:next:for m=1 to 13:for n=1 to 10
1230 if sk(m,n)=1 then bg_pr(0,m-1,n-1,2,3) else if sk(m,n)=0 then bg_pr(0,m-1,n-1,2,11)
1240 if sk(m,n)>1 then bg_pr(0,m-1,n-1,2,4)
1250 next:next:bg_box(10,28,26,29,2,11):for m=1 to le-1:bg_pr(1,27-m*2,28,2,2):next
1260 it_pr():x=1:y=10:bn=0:gi=0:ex(0)=1:ey(0)=1:ex(1)=13:ey(1)=1:ex(2)=13:ey(2)=10
1270 for m=0 to 2:sp_set(m,ex(m)*16+8,ey(m)*16+8,256-(m=2),2):next
1280 for m=1 to 5:iu(m)=0:next:bg_box(17,22,26,23,1,5):bgm(5,6):endfunc
1290 /*  ----------  チャオの移動  ----------
1300 func mychr():i=stick(1):vx=(i=4)-(i=6):vy=(i=8)-(i=2):m=x+vx+vx:n=y+vy+vy
1310 if sk(x+vx,y+vy)=0 then x=x+vx:y=y+vy:sp_set(3,x*16+8,y*16+8,514,2) else {
1320 if m>-1 and m<15 and n>-1 and n<12 and sk(x+vx,y+vy)=1 then kabe() else {
1330 if sk(x+vx,y+vy)>1 and sk(x+vx,y+vy)<7 then hatena()
1340 } }
1350 endfunc
1360 /*  ---------  グリーンローパー  ---------
1370 func green():e=int(rnd()*4):m=ex(en):n=ey(en):ek(m,n)=0
1380 i=(((e=0)xor((x<m)and(y=n)))and(sk(m-1,n)=0))-(((e=1)xor((x>m)and(y=n)))and(sk(m+1,n)=0))
1390 j=(((e=2)xor((y<n)and(x=m)))and(sk(m,n-1)=0))-(((e=3)xor((y>n)and(x=m)))and(sk(m,n+1)=0))
1400 i=-i*(ti mod 2=1):j=-j*(i=0):if ek(m+i,n+j)=0 then ex(en)=m+i:ey(en)=n+j
1410 sp_set(en,ex(en)*16+8,ey(en)*16+8,256,2):ek(ex(en),ey(en))=10+en:endfunc
1420 /*  ----------  グレープヘッド  ----------
1430 func grape():m=ex(2):n=ey(2):ek(m,n)=0:if rnd()<0.5# then mx=sgn(x-m) else my=sgn(y-n)
1440 i=sk(m+mx,n+my):j=ek(m+mx,n+my)
1450 if i=1 then kowas(m+mx,n+my) else if i=0 and j=0 then ex(2)=m+mx:ey(2)=n+my
1460 sp_set(2,ex(2)*16+8,ey(2)*16+8,257,2):mx=0:my=0:ek(ex(2),ey(2))=12:endfunc
1470 /*  -----------  クリアー  -----------
1480 func clech():m_stop():bgm(19,20):sp_off():shoukyo(3)
1490 repeat:until m_stat()=0:for i=1 to hp:sc=sc+10:locate 1,12:print using"SC:#####";sc
1500 print using" HP:#####";hp-i:next:dd=1:ro=ro+1:endfunc
1510 /*  ----------  MISS判定  ----------
1520 func atari():if ek(x,y)>9 then if iu(1)<1 then dead() else tekisini(ek(x,y)-10)
1530 if hp<1 then dead()
1540 endfunc
1550 /*  ----------  チャオやられ  ----------
1560 func dead():sp_off():m_stop():for i=0 to 11:sp_set(3,x*16+8,y*16+8,32768*(i mod 2)+514,2)
1570 sou(26):for j=0 to 500:next:next:bgm(27,28):repeat:until m_stat()=0:mm=1:shoukyo(3)
1580 le=le-1:endfunc
1590 /*  -----------  敵やられ  -----------
1600 func tekisini(v):sc=sc+20:ek(ex(v),ey(v))=0:repeat:ex(v)=int(rnd()*13+1)
1610 ey(v)=int(rnd()*10+1):until x<>ex(v) and y<>ey(v) and sk(ex(v),ey(v))=0:sou(15)
1620 for w=0 to 10:sp_off(v):for z=0 to 50:next:sp_set(v,ex(v)*16+8,ey(v)*16+8,256-(v=2),2)
1630 for z=0 to 50:next:next:ek(ex(v),ey(v))=v+10:endfunc
1640 /*  -----------  スコア表示  -----------
1650 func score():hp=hp+(iu(3)<1)*(pp-(ti mod 4=0)):locate 1,12:print using"SC:#####";sc
1660 print using" HP:#####";hp:pp=0:endfunc
1670 /*  -----------  アイテム  -----------
1680 func item():if strig(1)<>0 and iz(ci+1)>0 then { iu(ci+1)=30:sou(ci+10)
1690 iz(ci+1)=iz(ci+1)-1:it_pr():bg_pr(1,17+ci*2,22,2,ci+6):if iu(1)=30 then bgm(21,22) else {
1700 if iu(4)=30 then candle()
1710 } }
1720 locate 11+ci*3,12:print" ":ci=ci+(ti mod 2):ti=ti+1:if ci=5 then ci=0
1730 locate 11+ci*3,12:print">":for i=1 to 5:iu(i)=iu(i)+(iu(i)>-2):if iu(i)=0 then {
1740 sou(16):for j=0 to 4:bg_pr(1,15+i*2,22,2,i+5):bg_pr(1,15+i*2,22,1,5):next }
1750 if iu(1)=0 then bgm(5,6)
1760 next:endfunc
1770 /*  --------  GAME OVER  --------
1780 func over():m_stop():cls:sp_off():bg_fill(0,300):bg_fill(1,300):color 3
1790 locate 10,7:print"GAME OVER":sou(7):repeat:until m_stat()=0:for i=0 to 10000:next:endfunc
1800 /*  ----------  ENDING  ----------
1810 func ending():bgm(24,25):for i=1 to 26:for j=1 to 20:bg_put(1,i,j,300):next:next:color 3
1820 shoukyo(11):q="CONGRATULATION!!":for i=0 to 96:sp_set(0,111,i,256,2)
1830 sp_set(1,126,i,257,2):for j=0 to 300:next:next:for i=1 to 8:for j=0 to 7
1840 sp_set(0,119-8*i-j,96,256,2):sp_set(1,118+8*i+j,96,257,2):for v=0 to 200:next:next
1850 locate 14-i,5:print mid$(q,9-i,1):locate 13+i,5:print mid$(q,8+i,1):next
1860 for i=96 to 128:sp_set(0,48,i,256,2):sp_set(1,189,i,257,2):for j=0 to 300:next:next
1870 for i=1 to 56:sp_set(0,48+i,128,256,2):sp_set(1,189-i,128,257,2):for j=0 to 300:next:next
1880 for i=0 to 128:sp_set(3,119,i,514,2):for j=0 to 300:next:next
1890 repeat:until m_stat()=0 or strig(1)>0:sp_off():color 7:endfunc
1900 /*  -------  タイトル画面の星スクロール  -------
1910 func star():for v=0 to 100:next:home(1,w,0):w=w+1:if w=512 then w=0
1920 home(2,z,0):z=z+2:if z=512 then z=0
1930 endfunc
1940 /*  -----------  BG表示  -----------
1950 func bg_pr(gm,gx,gy,gc,gp):if gm=0 then {
1960 f=0:for g=0 to 1:for p=0 to 1:bg_put(0,gx*2+g+1,gy*2+p+1,256*gc+gp*4+f):f=f+1:next:next
1970 } else {
1980 f=0:for g=0 to 1:for p=0 to 1:bg_put(0,gx   +g  ,gy   +p  ,256*gc+gp*4+f):f=f+1:next:next }
1990 endfunc
2000 /*  ---------  BG版 BOX文  ---------
2010 func bg_box(gx,gy,gx1,gy1,gc,gp)
2020 for f=gx to gx1:bg_put(0,f,gy,256*gc+gp*4):bg_put(0,f,gy1,256*gc+gp*4):next
2030 for f=gy to gy1:bg_put(0,gx,f,256*gc+gp*4):bg_put(0,gx1,f,256*gc+gp*4):next:endfunc
2040 /*  --------  アイテムのストック表示  --------
2050 func it_pr():bg_box(28,1,29,26,2,11):v=1:for w=1 to 5
2060 if iz(w)<>0 then for z=0 to iz(w)-1:bg_pr(1,28,v+z*2,2,w+5):next
2070 v=v+iz(w)*2:next:endfunc
2080 /*  -----------  壁を押す  -----------
2090 func kabe():v=x+2*vx:w=y+2*vy:if iu(5)>0 and sk(v,w)<10 and sk(v,w)>0 then {
2100 kowas(x+vx,y+vy):pp=pp+4:sc=sc+10 } else {
2110 if sk(v,w)=0 then { sou(9):sk(x+vx,y+vy)=0:sk(v,w)=1:bg_pr(0,x+vx-1,y+vy-1,2,11)
2120 bg_pr(0,v-1,w-1,2,3):pp=pp+2:if ek(v,w)>9 then tekisini(ek(v,w)-10)
2130 }}
2140 vx=0:vy=0:endfunc
2150 /*  -----------  壁を壊す  -----------
2160 func kowas(kx,ky):sk(kx,ky)=0:for z=0 to 2:bg_pr(0,kx-1,ky-1,2,3):bg_pr(0,kx-1,ky-1,2,11)
2170 next:sc=sc+10:endfunc
2180 /*  ----------  はてなBOX  ----------
2190 func hatena():w=sk(x+vx,y+vy):bg_pr(0,x+vx-1,y+vy-1,2,w+4):if bn=0 then {
2200 sou(17):bn=w:bx=x+vx:by=y+vy } else { if bn=w and (bx<>x+vx or by<>y+vy) then { gi=gi+1
2210 if gi=5 then iz(w-1)=iz(w-1)-((iz(1)+iz(2)+iz(3)+iz(4)+iz(5))<13):clech()
2220 if gi<5 then sou(w+8):iu(w-1)=30:bg_pr(1,13+w*2,22,2,w+4):bn=0:sk(x+vx,y+vy)=8
2230 sk(bx,by)=8 } else { sou(18):bg_pr(0,bx-1,by-1,2,4):bg_pr(0,x+vx-1,y+vy-1,2,4):bn=0 } }
2240 if gi<5 then if iu(1)=30 then bgm(21,22) else if iu(4)=30 then candle()
2250 endfunc
2260 /*  ------------  効果音  ------------
2270 func sou(gc):m_assign(8,gc):m_play(8):endfunc
2280 /*  ------------  BGM  ------------
2290 func bgm(gc,gp):m_assign(3,gc):m_assign(4,gp):m_play(3,4):endfunc
2300 /*  -----------  ろうそく  -----------
2310 func candle():for z=1 to 5:if sk(ix(0,z),iy(0,z))<8 then {sou(23):for v=0 to 1
2320 bg_pr(0,ix(v,z)-1,iy(v,z)-1,2,z+5):next:for w=0 to 2000:next:for v=0 to 1
2330 bg_pr(0,ix(v,z)-1,iy(v,z)-1,2,4):next }
2340 next:iu(4)=1:endfunc
2350 /*  -----------  画面消去  -----------
2360 func shoukyo(v):for i=0 to 9:bg_box(1+i,1+i,26-i,20-i,2,v):next:endfunc
```

X68000

★ポケコン(FX-890P)のプログラムを投稿するには必ずフロッピーに収録しておかないといけないのですか？（香川県丸亀市・高塚将之15才）……【編：できればお願いします。RS-232Cを使ってパソコンにデータを転送することもできるから，通信などの手段もOK！】

FX-890P用



気軽にできるワン・キーゲーム

移植版

サイキックパワー

こじろ

遊びかた

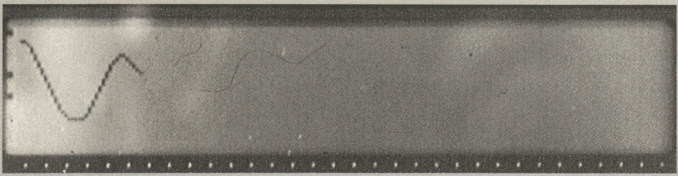
runするとすぐにはじまります。何もしないでいるとドットが下がっていきます。スペース・キーで上昇します。画面の端にくると方向転換します。

最後に

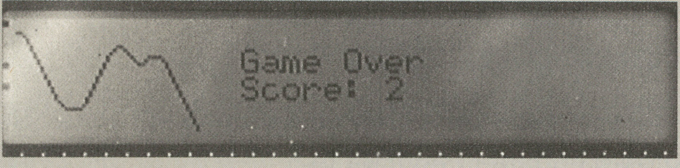
FXに移植するときに苦労したのは判定なのですが，まだときどきドットとドットがすりぬけます。まあ見て見ぬふりでもしてください。

『サイキックパワー』のプログラム・リスト

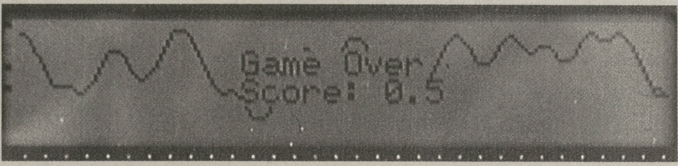
```
10 CLS:CLEAR:X=1:Y=3:D=1:E=1
20 B=X:C=Y:X=X+D:IF X=0OR X=191 THEN D=-D:E=E*1
30 IF INKEY$=" "THEN A=A+(A>-2)/2ELSE A=A-(A<2)/2
40 Y=Y+A:S=S+E*ABS A:IF Y<0OR Y>31THEN70
50 IF POINT(X,Y)=1THEN70
60 DRAW(B,C)-(X,Y):GOTO20
70 LOCATE 11,1:PRINT"Game Ovar";:LOCATE 11,2:PRINT"Score:";S;
80 IF INKEY$="R" THEN 10 ELSE 80
```



▲左からドットがのびる



▲しんちょうに操作しよう



▲けっこう熱中してしまうぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：こういう手軽なゲームは，ポケコン向きじゃな。移植にしても，ポケコンにマッチしたものを選択することは，採用への道かもしれんのう。

編：ところで，FX-890Pのコーナーは人気があるんだけど，打ち込むだけじゃなく，投稿もしてね。

★参考文献

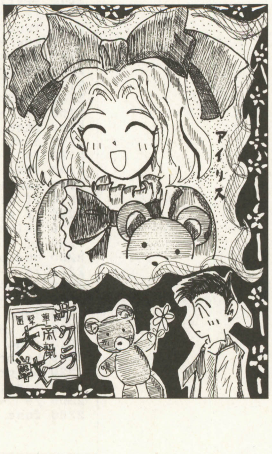
ベーマガ1992年11月号，Oogezu Softさん作，「PC-E500用サイキックパワー」

評…よっ，会長！(編)

by こあら

評…ワシの孫もはまっておる(Dr.D)

by 松田ばんれい



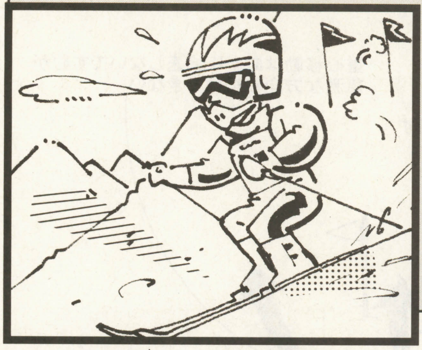
評…アイリスのエンディングだったの？(編)

by たぬき

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き 千五百円

★BMは本屋にすくないと思っていたら，いつも買っている本屋になくなっていた‼しゃ～ないので，定期購読にします。世の中まちがってないか？（岐阜県瑞浪市・002・16才）……【影：その本屋さんに言ってあげよう。「ベーマガなぜおかない！」って。】

PC-E500用



ここまでできた！ スキーゲーム

シュプール

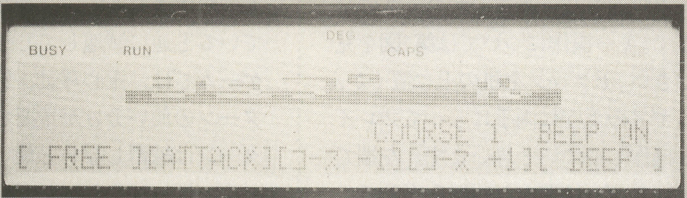
御茶目菜子

「自然は何て素晴らしいんだ～!!」あなたはスキー場に着いた途端に叫んでしまいました。そうして，スキー経験が全くないのに長野オリンピック出場を目指して励むのでした。

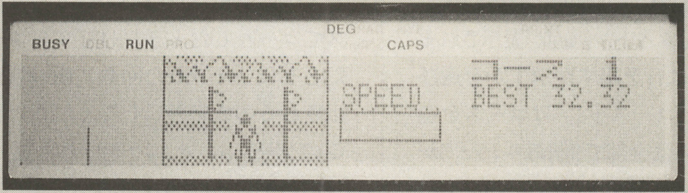
遊ぶ前に

オールBASICでできたスキーゲームです。BASICのスキーゲームというとよくある縦スクロールタイプのものを思い浮かべるかもしれませんが，何と（疑似）3Dを実現しています。どんどん迫ってくる旗の間をくぐり抜けタイムを競うというものです。こんなことができたのも私が開発した超高速描画システムOPASを使い，さらに私のもつ高速化テクニックをフルに使っているからなのです。その分若干プログラム・サイズが大きく(約7KB)になりましたが，速度は20倍以上になっているので頑張って入力してください。それから，POKE文のところは絶対に打ち間違わないように注意してください。高速化のためメイン・ルーチン内は16進を使わず，速度をあまり気にしないところではメモリ節約(E500では10進数であらわすと1桁の数字で8バイトも使ってしまう)のため，どんどん16進数を使用していますので多少分かりにくいかもしれませんがあらかじめご了承ください。なお，2000行目以降はコース・エディタなので必要ない人は入力しなくてもかまいません。その場合は290行も入力しなくていいです。このゲームは節電機能がついていて，メイン・ルーチン実行中以外は約10分で自動的に電源が切れます。メイン・ルーチン実行中にも節電機能が働くようにするためには「465 IF T> 600 THEN ＊OFF」を追加してください。

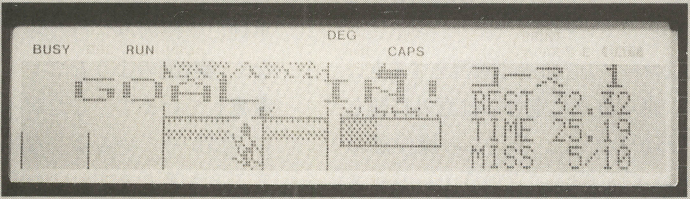
リストを入力したら，「RUN＊SETUP」としてグラフィック・エデタの作成を行ないます。このときに「Out of memory」と表示されたときは，メモリがたりないので，RAMファイルを消すなど措置を行なってください。ちなみに実行には，約21KB必要です。なお，このゲームではデータの確保にマシン語エリアを確保する必要がありますが，よくわからないという人のために自動で行なうようになっています。マシン語エリアが確保されるとリセットがかかりますので，もう一度「RUN＊SETUP」としてください。データの作成には4分半(画面右上の数が16になれば終了）かかりますのでゆっくりお茶でも飲んでいてください。なお，「DATA ガ　チガッテマス！」と表示されたときはDATA文のどこかに間違いがあるので，修正してから「RUN＊DATA」として



◀《写真1》ここで種々の設定もできます



▶《写真2》こうやって2本の旗の間を次々と抜けてゆくのだ



◀《写真3》ゴールイン！旗の間を通らないとミスになるよ

★アンケートハガキの質問数が多い割に欄が小さくて書きにくいので「当てはまる番号に丸をつける」というアンケート形式にしてほしい！（福岡県柳川市・石川雅士20才）……【編：その困難をのりこえて，記入するのが，また楽しいんじゃないの。】

《第1表》主な変数表

B	モード (FREE/ATTACK)
C	コース
D	進行方向
G	コースの長さ
K	押したキー
L	前回押したキー
M	ミスの回数
N	ベストタイム
O	BEEP ON/OFF
S	スピード
T	タイム
X,Y	プレイヤーのX,Y座標

《第2表》メモリマップ

BC8FFh	登録されているコース数
BC900h	キー入力テーブル
BCA00h	背景グラフィック・データ
BCA80h	スピードメーターのグラフィック・データ
BCB2Ah	各種グラフィック・データ
BCC12h	コースグラフィック・データ
BC8A2h〜BFBFFh	コースデータ（コース別のベストタイム）（注）コースデータはコースグラフィック・データの未使用エリアに格納しています。

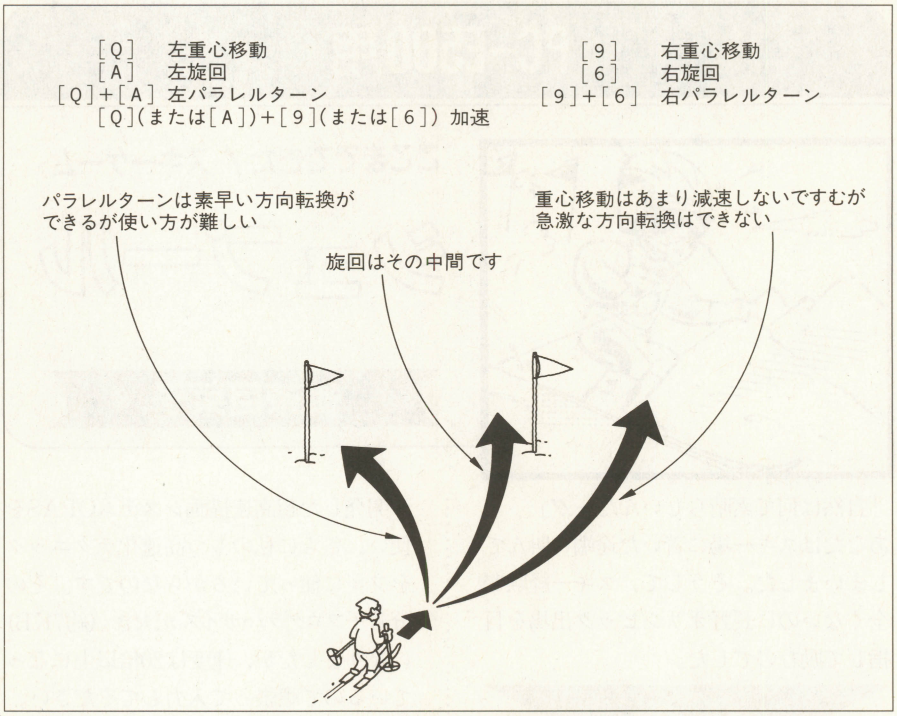
CHECKER FLAG

編：今回もポケコンはすばらしい投稿がありましたね。
Dr.D：うむ。この高速スクロールがすばらしいぞ。スキーのスピード感がよく出ておるわい。

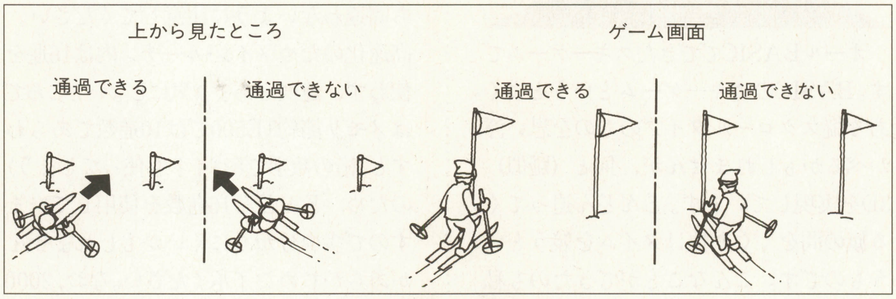
ください。

遊びかた

RUNするとタイトル画面が表示されます。「BEEP」は音を出すか消すかを選び「コース-1」「コース+1」はコースを選びます。コースは全部で9個あり，1〜3が初心者用，4〜6が中級者用，7〜9が上級者用となっています。「FREE」または「ATTACK」でゲーム開始です。「FREE」はどんなにコースから外れてもゴールまでプレイできるので慣れるまではこれを選択するとよいでしょう。「ATTACK」では1回でもコースアウトすると即リタイアになるのでタイムアタックをするときに選択するとよいでしょう。



《第1図》キー操作



《第2図》通過判定

ゲーム画面で左にあるのがコースの全体図です。キー操作については**第1図**を見てください。ポケコンを机の上に置くか，ゲームギアのように両手にもってプレイすると操作しやすいと思います。左端で伸びているバーは進んだ距離を表しています。最高記録が認められるのはノーミスでゴールしたときだけです。ゴールしたときに「ミスした回数／旗の数」が表示されるので参考にしてください。なお，このゲームは メイン・ルーチン 実行中は BREAK がききません。どうしてもやめたいときは CTRL + CCE としてください。

最初はコース1で加速の練習をするといいです。真っ直ぐに進むのは意外に難しいのがわかるでしょう。この操作感は“方向キー＋加速キー”というカーレースのようなキー操作では得られないです。加速は実際のスキーのストックさばきのようにタイミングよくポンポン押していくのがポイントです。押しっぱなしにしていると逆に減速してしまいます。このゲームでは，重心移動，旋回，パラレルターンの使い分けが重要です。パラレルターンは練習しないと使いこなすのは難しく，押っぱなしにしていると急激に減速し，逆にすぐ離すとスリップしてしまうのです。スリップしたら何かキーを押せば，立ち直ることができます。パラレルターンは決めるのが難しい分，完璧に使いこなすことができれば，大幅にタイムを短縮することが可能になります。

旗の間を通過したかどうかの判定は，単純に座標のみで行なっているわけではなく，**第2図**のようなプレイヤーの向きも考慮しています。したがって，一見，旗にぶつかっているような場合も通過できることもあります。これを利用した究極のテクニックもありますので見つけてください。

「ナムコ一名作ゲーム集―」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★NECパソコンフェアにて電波新聞社のブース拝見。そこに２人の中年男性発見！もしやつぐ美さん…？（滋賀県大津市・Ko-Ta 16才）……【影：ヒ，ヒドイ！私を中年呼ばわりするとは！編：影さん，NECフェア行ってないじゃないですか。】

『シュプール』のプログラム・リスト

```
10:GOTO 200
20:RETURN
30:S=S*0.99,E=-1:GOSUB 9
   0:RETURN
40:S=S*0.99,E=1:GOSUB 90
   :RETURN
50:S=S*0.93,E=-3:GOSUB 9
   0:RETURN
60:S=S*0.93,E=3:GOSUB 90
   :RETURN
70:IF L LET S=S*0.9ELSE
   S=S+(6-S)*0.09
80:GOSUB 110:RETURN
90:GOSUB 110:D=D+E:IF AB
   S (D-16)>12LET D=28+(
   D<4)*24
100:POKE 785555,INT (D*0
    .091)*24:RETURN
110:POKE 785549,192-S*6:
    P=S(D)*S,Q=C(D)*S:RE
    TURN
120:IF L=0LET E=-18
130:GOSUB 160:RETURN
140:IF L=0LET E=18
150:GOSUB 160:RETURN
160:IF S>0.4LET S=S-0.4E
    LSE S=0
170:GOSUB 90:RETURN
180:END
190:' ｼｮｷｾｯﾃｲ
200:CLS :WAIT &:P=20,Q=P
    ,R=3:D$="OCHAME soft
    ":GOSUB *BIG
210:OPEN "SCRN:"FOR OUTP
    UT AS #1:DEGREE :C=1
    ,O=C
220:DIM S(28),C(28):FOR
    I=&4TO 28:P=I*5-80:S
    (I)=SIN P,C(I)=COS P
    /3:NEXT
230:A$=CHR$ 31:FOR I=&TO
     &9:A$=A$+CHR$ 29,B$
    =B$+CHR$ (&80+I):NEX
    T :FOR I=&TO &5:C$=C
    $+CHR$ (&E0+I):NEXT
240:Z$=B$+A$+"#$%&'()*+,
    "+A$+"GHIJｧｨMNOP"+A$
    +"klmnｩｪqrst"+CHR$ &
    1C+CHR$ &1E+C$
250:' ﾀｲﾄﾙ
260:CLS :E=PEEK &BC8FF,C
    =C+(E<C),P=50,Q=10,R
    =4:D$="ｼｭﾌﾟｰﾙ":GOSUB
     *BIG:GOSUB *RST
270:FOR I=&TO 200:FOR J=
    &1TO 11:LOCATE 22,2:
    PRINT USING "COURSE#
    #  BEEP &&&";C;MID$
    ("OFFON",O*3+1,3):PR
    INT #1,"[ FREE ][ATT
    ACK][ｺｰｽ -1][ｺｰｽ +1]
    [ BEEP ]"
280:K$=INKEY$ :K=ASC K$:
    IF K=243OR K$="-"LET
     C=C+(C>1)ELSE IF K=
    244OR K$="+"LET C=C-
    (C<E)ELSE IF VAL K$
    LET C=VAL K$
290:IF K$=" "THEN *EDIT
300:IF K=245LET O=1-O EL
    SE IF K=241OR K=242L
    ET B=K-241:M$="TKCKT
    @":GOSUB *BGM:GOTO 3
    30
310:IF K<>10LINE (40,J)-
    (200,J),X:NEXT :NEXT
320:GOTO *OFF
330:CLS :D=16,E=&,S=E,T=
    E,X=78,Y=98,Z=E
340:GOSUB *RST:LOCATE 20
    ,&1:PRINT "SPEED":LI
    NE (53,-1)-(114,32),
    B:LINE (156,24)-(119
    ,16),B:LINE -(156,15
    ),&1111,B
350:P=168,Q=&7,R=&2,D$="
    ｺｰｽ"+RIGHT$ (STR$ C,
    2):GOSUB *BIG:F=&BC5
    A2+C*768,G=PEEK F:P=
    25:LINE (P,&1F)-(P,&
    1F):FOR I=&1TO G:P=P
    +PEEK (F+I)/8-16:LIN
    E -(P,31-I):NEXT
360:N=PEEK (F-&2)+PEEK (
    F¬&1)/100:LOCATE 28,
    &1:PRINT USING "BEST
    ###.##";N
370:POKE &BFC8A,&,&CA,&B
    ,&C0,&CA,&B,X,&F6,&B
    ,&18,&CB,&B:KEY &,"G
    .*RST"+CHR$ 13:POKE
    &FB,&A0:POKE &F0,&81
380:LOCATE 9,&:PRINT #1,
    Z$:FOR M=&3TO &1STEP
     -1:P=72,Q=13,R=5,D$
    =HEX$ M:BEEP 0,100,&
    9:GOSUB *BIG:WAIT &2
    8:GPRINT :WAIT &:NEX
    T :BEEP 0,39,150
390:' ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
400:GOSUB 110:FOR H=&1TO
     G+&1
410:POKE 785555,0:LOCATE
     22,0:PRINT MID$ ("I
    ｵｶｶｳｴ",1-(X>53)-(X>7
    3)-(X>83)-(X>103),2)
    :GOSUB 100:PSET (0,3
    2-H)
420:FOR Y=Y-15.5TO 83.5S
    TEP 0
430:IF INT (X*0.0064)LET
     X=SGN X*78+78
440:POKE 785552,X,INT Y*
    3:POKE 785546,Z AND
    63:LOCATE 9,0:PRINT
    #1,Z$
450:L=K,K=PEEK 242:GOSUB
     PEEK (772352+K)
460:T=T+0.1,X=X+P,Y=Y+Q,
    Z=Z+P*0.5
470:NEXT :IF ABS (87-X-D
    *0.5)>16BEEP 0,200,5
    :M=M+1:IF B GOSUB *R
    ST:P=40,R=&4,D$="ﾘﾀｲ
    ｱ",M$="TPT^i^io}o}o}
    ":GOTO 520
480:X=X+128-PEEK (F+H):N
```

ゲームをリプレイするときは⏎かPFキーを，タイトル画面に戻るときはMENUを押してください。

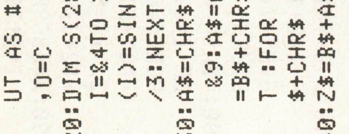
このプログラムは高速化のためにすべてのフォントを書き換えています。したがって，入力ミスなどでエラーが発生してもエラー・メッセージがきちんと表示されません。もし，メイン・ルーチン実行中にいきなりプログラムが停止したときは，「GOTO ＊ERR」としてエラー発生行とエラー内容を確認してください。おそらくないと思いますが，フォントが元に戻らない場合は「RUN＊RST」としてください。念のためPFキーに登録しておくとよいでしょう。

コース・エディタの使いかた

まず，タイトル画面でSPACEを押してください。次にエディットするコースをテンキーで選んでください。ただし，最初は自動的にコース10になります。コースは9個まで作成でき，エディット・コース1～9が実際のコースNoの10～18になります。4・6で旗を左右に動かし⏎で入力します。一度作ったコースの修正を行なうときは，SPACEを押せば前回作った場所に旗が移動します。MENUでタイトル画面に戻れば完成です。コースの長さは90まで作ることができますが，32以上にするとコース全体が逆になっているので注意が必要です。気に入らない人はポケコンを上下逆にしてエディットするという方法もあります。

テクニックについて

このゲームの高速化のポイントはやはりOPASでしょ。OPASはGPRINTと比べて10～100倍高速にできます。何と人物グラフィック，コースと背景，スピードメーターなどすべてをPRINT一つで表示できるのです。このプログラムは秒10コマで処理していますがOPASなしだと1回の表示に2～3秒かかりゲームになりません。それからキー入力部分ではIF文を11個使用していたのですがテーブル処理のお陰でIF文を使わなくてもすむようになりました。他にもいろいろなテクニックを使用していますが，とても書き切れません。　最後になりましたが私のベストタイムはコース1が10秒45，コース9が39秒61です。ベストタイムを初期化したいときは「RUN＊CL」としてください。



by 丹波屋又蔵

★なぜか，ベーマガを開くと安心しますね!!（神奈川県横浜市・小河竜平24才）……【影：読者の心のオアシス「OFコーナー」もよろしく。編：アットホームなところがベーマガの良さ。読者といっしょに作っていきます。影：＠　編：それアットマーク。】

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

```
   EXT :T=T-(Y-83.5)/Q/
   10:IF T>999LET T=999
490:' ｺﾞｰﾙ ｼｮﾘ
500:GOSUB *RST:LOCATE 28
   ,&2:PRINT USING "TIM
   E###.##";T:LOCATE 28
   :PRINT USING "MISS #
   #/##";M;G
510:R=3:IF T<N AND M=& L
   ET P=&5,D$="ｼﾝｷﾛｸ ｵﾒ
   ﾃﾞﾄｳ!":M$="}do^dT^KT
   KTK@@@":U=INT T:POKE
    F-&2,U,(T-U)*100ELS
   E P=20,D$="GOAL IN!"
   ,M$="}dT@Td}"
520:Q=12:GOSUB *BGM:GOSU
   B *BIG
530:FOR I=&TO &9000:K=AS
   C INKEY$ :IF K=13OR
   K>240THEN 330ELSE IF
    K=9THEN 260ELSE NEX
   T :GOTO *OFF
540:' ﾓｼﾞ ｶｸﾀﾞｲ
550:*BIG GOSUB 630:W=W+&
   F0000:GCURSOR (P,Q):
   FOR I=&1TO LEN D$
560:U=W+ASC MID$ (D$,I,1
   )*6:FOR J=&TO &5:V=P
   EEK (U+J):FOR K=1TO
   R:GPRINT V;:NEXT :NE
   XT :NEXT :RETURN
570:' ｵﾝｶｲ ｴﾝｿｳ
580:*BGM FOR I=&1TO LEN
   M$:Z=ASC MID$ (M$,I,
   1)-25:BEEP 0,Z,20000
   /(90+4*Z):NEXT :RETU
   RN
590:' ﾌｫﾝﾄ ﾌｯｷ
600:*RST POKE &FB,&E3:GO
   SUB 630:FOR I=&TO &3
   :P=W+VAL MID$ ("4715
   ",I+1,1)*192:Q=INT (
   P/256):P=P-Q*256:POK
   E A+I*3+3,P,Q,&F:NEX
   T
610:IF ERN OR K=129END E
   LSE RETURN
620:*ERR PRINT "ERROR LI
   NE=";ERL :ERROR ERN
630:A=&BFC87:W=PEEK A+PE
   EK (A+1)*256:RETURN
640:*OFF GOSUB *RST:KEY
   &,CHR$ &+CHR$ &4:END
650:' ﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲ
660:*SETUP A=&BFD1A,W=PE
   EK A+PEEK (A+1)*256+
   PEEK (A+2)*65536:IF
   W-&BC634>FRE & ERROR
    60
670:IF W>&BC8A2 POKE &BF
   E03,&1A,&FD,&B,&5E,&
   33,&:CALL &FFFD8
680:FOR A=1TO 16:CLS :LI
   NE (&,16)-(44,16)
690:FOR I=16TO 24STEP &8
   :C=1.19^((A+I)AND &F
   ):LINE (0,C+16)-(44,
   C*1.5+16),&AAAA,BF:N
   EXT
700:C=1.19^A:FOR B=-C TO
    C STEP C*&2:D=INT (
   B+0.5)+18:LINE (D,16
   +C)-(D+C/10,16-C/2),
   B:LINE -(D+C/2,16-C/
   4):LINE -(D+C/10,16)
   :NEXT
710:GOSUB 730:NEXT :GOTO
    780
720:CLS :WAIT :PRINT "PU
   SH [RETURN] KEY":WAI
   T &:GOTO 200
730:PRINT A:W=&BC912+A*7
   68:FOR I=&TO &2:FOR
   G=&TO &1:GOSUB 770:P
   OKE W+G,Z:NEXT :X=PE
   EK W:Y=PEEK (W+1)
740:GCURSOR (50,I*8+15):
   FOR J=&2TO 214STEP &
   2:POKE W+J,X,Y:NEXT
750:W=W-A+108:FOR G=18-A
    TO 28+A:GOSUB 770:P
   OKE W,Z:W=W+1:NEXT
760:W=W-A+97:NEXT :RETUR
   N
770:Z=0,V=1:FOR H=I*8+8T
   O I*8+15:Z=Z+POINT (
   G,H)*V,V=V+V:NEXT :R
   ETURN
780:*DATA W=&BCB29,S=&:F
   OR I=&TO &7:READ A$:
   FOR J=&1TO 12:V=VAL
   ("&"+MID$ (A$,J*2-1,
   2)),S=S+V*J:POKE W+I
   *12+J,V:NEXT :NEXT
790:W=&BC9FF:READ A$:FOR
    I=&1TO 32:V=VAL ("&
   "+MID$ (A$,I*2-1,2))
   ,S=S+V*I
800:FOR J=&TO 3:POKE W+J
   *32+I,V:NEXT :NEXT
810:W=&BCA80:FOR I=&TO 6
   3STEP &2:POKE W+I,85
   ,171:POKE W+I+64,1,1
   :NEXT
820:W=&BC900:FOR I=&TO &
   FF:POKE W+I,20:NEXT
   :FOR I=&1TO 12:READ
   A,B:S=S+A*B*I:POKE W
   +A,B:NEXT
830:RESTORE 1000:FOR I=&
   1TO &9:W=&BC5A2+768*
   I:READ A$:A=LEN A$:P
   OKE W-2,&FF,&63,A:PO
   KE W+6910,&FF,&63:FO
   R J=1TO A:V=(ASC MID
   $ (A$,J,1)-200)*4+12
   8,S=S+V*J:POKE W+J,V
   :NEXT :NEXT
840:CLS :WAIT :IF S<>313
   840AND S<>822906PRIN
   T "DATA ｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ
   !":END
850:PRINT "PUSH [RETURN]
    KEY":GOTO 200
860:*CL S=&:GOTO 830
870:' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ
880:DATA 01618181D83C3C7
   881810101
890:DATA 00101126285D7E6
   69F212244
900:DATA 018171E0AC1E1EA
   CE0718101
910:DATA 060138E07F070F7
   FE0380106
920:DATA 01018181783C3CD
   881816101
930:DATA 4422219F667E5D2
   826111000
940:DATA 081C3E7F1C1C1C1
   C1C1C1C1C
950:DATA 1C1C7F3E1C08000
   000000000
960:DATA 2402D48C3170E1C
   2A512099A31E2F088040
   42201C1962C78F062219
   255E2D58A
970:' ｷｰ ﾃｰﾌﾞﾙ
980:DATA 2,30,8,50,10,12
   0,16,40,18,70,24,70,
   32,60,34,70,40,70,48
   ,140,129,180,-1,9
990:' ｺｰｽ ﾃﾞｰﾀ
1000:DATA ﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈ
1010:DATA ﾇﾆﾆﾇﾇﾈﾉﾉﾊﾊﾊﾊﾉﾉ
   ﾈﾇﾇﾆﾆﾇﾈ
1020:DATA ﾋﾋﾊﾈﾆﾄﾄﾄﾆﾇﾈﾉﾊﾋ
   ﾈﾅﾆﾆﾆ
1030:DATA ﾊﾊﾊﾊﾁﾁﾅﾊﾌﾏﾏﾑﾑﾒ
   ﾍﾊﾈﾇﾅﾄﾈﾋﾋ
1040:DATA ﾅﾄﾄﾆﾈﾊﾍﾏﾐﾈﾃﾀﾀﾀ
   ﾄﾇﾈﾋﾌﾉﾇﾅﾈﾋﾈﾄ
1050:DATA ﾋﾉﾄﾀﾆﾊﾌﾈﾁﾂﾂﾅﾆﾉ
   ﾎﾈﾅﾌﾌﾅﾄﾃﾊﾎﾊﾃﾅ
1060:DATA ﾅﾃﾌﾆﾘﾎﾊﾄﾍﾏﾆﾁﾊｵ
   ﾀﾄｿﾊﾄﾍﾊﾂﾀﾊｻ
1070:DATA ﾆﾙﾎﾅﾃﾚﾊｷﾄﾍﾊｷﾆﾂ
   ﾊﾍﾄﾉﾎﾎﾆｷﾀﾊﾃｺﾅﾋﾎﾋｳ
1080:DATA ﾀﾘｸﾘｸﾘｸﾘｸﾘｸﾘｸﾘ
   ｸﾘｸﾘｸﾘﾀ
2000:' ｺｰｽ ｴﾃﾞｨﾀ
2010:*EDIT CLS :D=&BC8FF
   ,E=PEEK D:IF E=9LET
    B=1ELSE PRINT "EDI
   T ｺｰｽ (1-";HEX$ (E-
   8+(E>17));")?":PRIN
   T " ｺﾉ ｽｳｼﾞﾆ 9ｦ ﾀｼﾀ
   ﾓﾉｶﾞ ｼﾞｯｻｲﾉ ｺｰｽ ﾃﾞｽ
   ":B=VAL INPUT $1
2020:IF B=0THEN 260ELSE
    IF B>E-8THEN 2010
2030:CLS :C=B+9,P=&,Q=22
   ,R=&2,X=120,Y=X,Z=P
   ,D$="[ｺｰｽ"+STR$ C+"
   ]ｦ ｻｸｾｲｼﾏｽ":GOSUB *
   BIG:GOSUB 2120:GOSU
   B 2140
2040:U=&BC5A2+C*768,G=PE
   EK U:POKE U-2,&FF,&
   63
2050:GOSUB 2120:K=ASC IN
   KEY$ :X=X-(K=52)*(X
   >Y-25)+(K=54)*(X<Y+
   25):IF K=53GOSUB 21
   30:X=Y
2060:IF K=9THEN 2150
2070:IF K=32IF Z<G GOSUB
    2130:X=Y+(128-PEEK
   (U+Z+1))/4
2080:IF K<>13THEN 2050
2090:Z=Z+1:POKE U,Z:POKE
    U+Z,(Y-X)*4+128:IF
   Z>89THEN 2150
2100:Y=X:GOSUB 2140
2110:IF INKEY$ THEN 2110
    ELSE 2050
2120:GCURSOR (X,31):GPRI
   NT "00FE3E1C0800000
   0000FE3E1C0800":RE
   TURN
2130:GCURSOR (X,31):GPRI
   NT "00000000000000
   00000000000000":RETU
   RN
2140:LOCATE ,3:PRINT Z:P
   RINT :RETURN
2150:IF Z>0 AND C=E+1POK
   E D,C
2160:GOTO 240
2170:'
2180:' Hyper 3D SKI Game
2190:' ** ｼｭﾌﾟｰﾙ **
2200:' OCHAMENAKO 96/11/
   27
```


★新年を迎え，影さん，つぐ美さん，編さん，編集長，Dr.Dなど，スタッフの年令を明記してください。(熊本県八代市・鶴田 実17才)
……【つぐ美：新年を迎えたからといって，なぜ，年令を教えなきゃならないの？私は，20才ですよ。これでいい？】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

FINAL FANTASY Ⅵ

～戦闘テーマ2～

●渋川大吾

©スクウェア

はじめに

私が投稿を始めてから，はや一年が経ちました。１年間の総決算として，今回はFFⅥのバトル２の曲をお送りいたします。

曲について

ストリングスがMT-32用のStr.Sect2なのですが，別にSC-55の@49.Stringsでもかまわないのです。しかし，後者は前者よりも音切れが悪かったりするので，できればStr.Sect2を使ってください。他は別に手を加えるところはないはずです。

曲調を少し早めにしてあります。気に入らなかったら，tの値を四つくらい下げてください。

おわりに

「試験やら何やらで忙しかったので，３か月くらい投稿を止めていたのですが，これからも少しずつ出していきたいので，応援してください。

次回は，まだ決まってません。何が出るかはお楽しみということで…。

GORRY先生より一言

FF7発売記念ということで，前作FF6です。FF7投稿一番乗りはだれでしょうか…。

安易にMT-32音色に走らなくても，NRPNで調整するなどの方法があります。他のプログラムを読んでみるといいでしょう。

この原稿を書いている今日(1/10)，「エニックスとSCEが合意」という記事が新聞発表…また時代が動くのでしょうか…。

『FINAL FANTASY Ⅵ～戦闘テーマ2～』のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== ff6124.ms ===============
* ff6124.ms
#title            ファイナル　ファンタジーＶＩ（　戦闘テーマ　２　）
#composer         植松　伸夫
#programmer       渋川　大吾
#id               00000
#midi-module      ＧＳ音源（　ＳＣ－５５　）
#pcm-file
;
#pcm-transpose  0
#opm-transpose  0
#midi-transpose 0
;
#q-mode           TRUE
#tempo-mode       TRUE
#octave-x-mode    TRUE
#volume-x-mode    TRUE
#opm-v-mode       TRUE
#midi-tie-mode    FALSE
;
00 CH01 t108
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7F,$00,$41        * GS - Reset
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,$02,$0D        * Reverb = Room 3
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$38,$06,$01        * Chorus = Short Delay
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1A,$15,$02,$0F        * Ch-11 Drum (2)
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1B,$15,$01,$0F        * Ch-12 Drum (1)

01 CH01             CC91,048 CC93,023 V103 v098 @032 p054 q16 o2 l16        r1 * Acou Ba
ss
02 CH02     CC0,008 CC91,066 CC93,040 V105 v100 @030 p100 q16 o2 l16 M30,60 r1 * Feedbac
k
03 CH03             CC91,066 CC93,048 V103 v096 @017 p082 q16 o4 l16 M45,60 r1 * Organ
 1
04 CH04             CC91,046 CC93,040 V091 v076 @017 p083 q16 o4 l16 M45,60 r1 * Organ
 2
```

★ところで，ベーマガのバックナンバーは，どうやったら手に入るでしょうか？教えて!!（兵庫県宝塚市・田中智宏16才）……【**編**：本屋さんに注文するか，直接，電波新聞社の販売部に電話で申し込んでください。**つぐ美**：バックナンバーの問い合わせ多いですね。】

```
05 CH05       CC0,127 CC91,041 CC93,029 V107 v095 @049 p033 q16 o4 l16        r1 * Strings
1
06 CH06       CC0,127 CC91,043 CC93,026 V102 v092 @049 p032 q16 o4 l16        r1 * Strings
2
10 CH10                CC91,016 CC93,000 V095 v083 @016 p064 q16 o2 l16        r1 * Power D
rum
11 CH11                CC91,035 CC93,030 V092 v095 @048 p088 q16 o3 l16        r1 * Symbal
12 CH12 MM1            CC91,030 CC93,000 V087      @016 p064 q16    l32        r1 * Hi - Ha
t

02 MSx,"(15" MSz,")15"
05 MSx,"(15" MSz,")15"
06 MSx,"(15" MSz,")15"
12 MSg," v70 n42, " MSb," v080 n46, "

01 L a1 ar8 a16&r2 <e>b<c>a- [ [ q14aq16r8 ]4 a8g8 ]2
01 [ f4g8.e8<e>b8f8g8 / a4b4<c4e4> ]2 [ [ q14aq16r8 ]4 a8g8 ]2
01 [ [ q14aq16r8 ]4 a8g8 [ q14fr8 ]2 q12er8 dr8 q16e8e8 ]
01 f4.g-8 g8.d8.g8 a8. g4&r16 e8. g4 f4..g-8g8.b8.g8d8.a8.<d4c8>b8a8
01 f4.a8g8.<e8.d8c8.>g8.<e8d8.>a8.g-8f4.<c8f8ef8edc>g-4.<c8e-4g8>g-8
01 g8.<g8.g-8f8.>f16&r4 e8.<e8.e-8d8.>d16&r4

02 L a1 ar8 a16&r2. [ [ q12aq16r8 ]4 a8g8 ]2 [ f4g8.e16&r2 a1 ]2 r1
02 [ [ a z aa x ]4 a8g8 [ f z ff x ]2 e z ee x  d z dd x q16e8e8 ]2
02 f4.g-8g2 a8.g4&r16e8.g4 f4..g-8g8.b8.g8 [ a8 z a x ]4 a z a x g z g x
02 f4.g-8d2 <c8.>g8.&r8 a8. e8.&r8
02 [ f8 z f x ]4 [ f z f x ] [ g-8 z g- x ]4 g- z g- x g- z g- x
02 (10 g2a2<c2d2 )10

03 L [ <ec>a<f c>a<g-c> a<fc>a <ec>b<d> ]4
03 a8<e8dc8>b8<cd8>b8g8a1 af<e>f<dc>abg<cd>gbegea1<r1
03 )10 eab <c>baec>  b8<c>a8<c>b<cd8ec8edef >b<cf aea-e
03       ae <c>baec>a b8<c>a8<c>b<cd8ec8edef dgeafba-
03   S04 c2d2e8.d8.g8 e8fededc&r2 d4>b4< d1
03        c2d2c8.d8.e8 d8.e8.g-8f1e-2 rc4..
03 (5>b8.<d8.>b8<d8.g8.a8e8.g8.e8rfedc>bag (5

04 L
04 W a2g2<c8.>b8.<d8 c4>b8. a&r2 b4g4a4g4g-2
04    a2g2g8.g8.g8a8.a8.a8a1a2&r >a<cdegfa g8.b8.g8 a8.a8.a8<c8.c8.c8 rdc>bagfe

05 L q16 [ <ec>a<f c>a<g-c> a<fc>a <ec>b<d> ]4
05 q16  [ a8<e8dc8>b8<cd8>b8g8a1 ]2
05 r1 [ q16 [ a z aa x ]4 / q16 a8a8 ]4 q16 (20 b<cde
05 f4.c8>b8.<c8.d8 e8.f8.g8 c4>b8.a4 <f8.c8>b8.a8.g8 a2 a8b8<c8e8
05 f4.c8>b8.<c8.d8 e8.f8.g8g-8.g8.a8 <c2&r>agfc>agf )10 e-1 b2<d2e2f2 )10

06 L (5 q16 [ aecafcag-cafcaedf ]4 )5 q16 [ e8b8ag8g-8ga8g-8d8e1   ]2
06 r1   [ q16 [ e z ee x ]4 q16 e8e8
06 q16 [ f z ff x ]2 g z gg x f z ff x q16 e8e8 ]2
06 [ r1 ]7 c1 g2a2<c2d2

10 L c8 r2.r8 c8.c r2.
10 [ c8. ]4 dcdc  [ dcc ]4 dcdc
10 [ dc8cdccd8c8cc8dc / c8d8cdcc8cd8c8d8 ]2 [ c8. ]4 dcdc [ c8. ]3 c8 [ d32r32 ]5
10 [   c8.c8.d8.c8.c8d8  ]4
10 c8d8r8d8 [ c8dc8. / d8 ]3 dc8.d8r8d8 [ c8dc8.d8 ]2 r8d8c8d8
10 c8d8r8d8 [ c8dc8.   d8 ]3 [ c8d8r8d8 c8dc8.d8 ]2 [ c8dc8. d8 c8.c8.d8 ]2

11 L a1a1 [ r1 ]2 [ a4a8.a16&r2 r1 ]2  [ r1 ]5
11 [ a1 a8.a8.r8 a8. / a4 a1&r16 r1 ]2 a8.r8 a1a1 [ a2 ]4

12 L r1r1
12 [ [ l32 [ g16 ggg16 b16 g16 b16 ]2 g16 b16 g16 b16 ]2
12 / [ l16 gg b8 g bg8 g8 b8ggb8 / [ ggb8 ]4 ]2 ]2
12 l32 [ [ g16ggg16b16g16b16 ] g16b16g16b16 ]4
12 l16 [ [ gr8bgggb ]2 [ g4rgbg ]2 / [ gr8.gbgg gr8bgbgg ]2 ]2
12      [ gr8.gbgr gr8.gbgb ]2 [ r4 g8g8g8b8gbgr ]2

   Track :    0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : ····· 04608 04608 04608 02112 04608 04608 ····· ····· ····· 04608 04608
Loop count : ····· 04416 04416 04416 01920 04416 04416 ····· ····· ····· 04416 04416

   Track :   12
Data count : 04608
Loop count : 04416
```

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD－ROM本。オリジナル・ゲーム満載で、CD－ROM付き絶対買い得！　九百八十円

★冬の雪の降る日に，コタツに入ってベーマガを読む。これが自己流，冬のベーマガの楽しみかたです。(島根県大原郡・**福島真吾18才**)
……【**影**：もうすぐ春なんですけど。**つぐ美**：春のベーマガの楽しみかたも教えてね。**影**：入学式にベーマガ持っていくとカッコいいぞ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

チェルノブ

〜エンディングからスタッフロール〜

●深津将生　　©データイースト

行け！チェルノブ

お待たせ致しました。全国のデコファン並びにイロモノゲームファンの皆様，今回はデコの不朽の名作であるチェルノブよりエンディングからスタッフロールのBGMを作ったのでお送りします。

我前に敵は無し

この曲はNAGDRV初代とGS音源で作ったので，それらまたはそれらと互換性があるものを用意してください。

今回新しく導入した技術はバンク・セレクトを行なったこと，qコマンドを使ったこと，WコマンドとSコマンドを使ったことです。まあ，qコマンドに関しては今までそれを使うような曲を作っていなかっただけですが。あと，初めはエンディング・メッセージを音源のディスプレイに表示させようとしたのですが，デバッグできないエラーが出たのでやむなく取りやめました。

LET'S GO GO GO

曲を聴いてもらえればわかるように，もろにヒーローもんのノリでアレンジしました。なので，ちゃんとそれ系によく使われる木琴やストリングス，ブラスといった楽器を主に使っています。こういう曲を作るのは初めてなので94年4月号の小島氏のダダンダーンのリストをかなり参考にしました。今回はパート数が今までより多く，一つ一つのパートも聞き取りにくい曲を選んだので音採りにはだいぶ苦労しました。今も多分間違った所があると思います（特に後半のオルガンが入るところなど)。個人的には，もう少し合いの手のブラスやティンパニの出番を増やしたほうがよかったと思います。あと，音採りをしたのはX68K版ということを付け足しておきます。

より一層お楽しみいただくために

この曲をさらに楽しく聴くためには，エンディングのメッセージをそれ系のノリで言えばよいでしょう。メッセージはリストの最後に記入しておいたのでそれを参考にしてください。ひまがある人は作詞をして歌ってみるのもよいでしょう。原作のエンディングを見たことがある人はS.E.を入れても構いません。さあ，皆さん，恥ずかしがらずに実行しよう！(笑)

おわってしまった…

ようやく完成しました。この曲，初め考えていたものとは結構掛け離れたできになってしまいました。でも，はじめと趣向はかわらなかったので良かったと思います。しかし，最近ミュージック・プログラムのコーナーがかなり小さくなってきていると思います。ついにPC-88も載らなくなってきてしまったし。同じ人が載るというのも，投稿者不足だということがよくわかります。このままではミュージック・プログラム・コーヒーが消滅してしまうのでは…。

さて，次回作る予定の曲ですが，実はまだ決まっていません。まあ大体の見当はついていますが。もしかしたらソーサリアンかもしれないし，またチェルノブかもしれません。今のところ一番有力なのはグラディウスIIです。何はともあれ，そこらは次回へのお楽しみといったところでしょう。

★参考にしたもの

・94年4月号掲載 小島真志氏の「闘え！ダダンダーン」のリスト

GORRY先生より一言

最近の常連各氏のものとはずいぶん違った耳ざわりを持った仕上がりです。悪くいえば「手軽でチャチ」，良くいえば「FM音源的なイメージを大事に残した」作品です。

音色の選択，強弱と音の切れ，エフェクタによる音響効果だけでずいぶん変わってきます。とりあえず「Qコマンドの値を小さく」して，重長君のエフェクト・データをコピーしてみるだけでもかなり楽しめます。

長らく制作活動を行なってきたMIDI-MMLですが，ついに公開となります。くわしくは別コラムをどうぞ。

by ボディ♥スペシャル

評…うわーかわゆい…(つぐ美)

★がんばれ98!! 生き残れ68!!! ねばるんだ88!!! まだだMSX!!!! よみがえれTOWNS!!!! ウィンドウズって，いやな時代をつれてきてくれたもんだなぁ…ふん！（北海道札幌市・磯西顕生18才）……【影：そう言わずに，いいもの，好きなものを賢く選択しよう。】

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載 CD-ROM付き 二千九百円

『チェルノブ～エンディングからスタッフロール～』のミュージック・プログラム・リスト

```
EE=============== chel2.ms ===============
   :
   : *-------------------------------------------
--
   : *-
-
   : *-          CHELNOV  [ENDING~STAFF ROLL]
-
   : *-
-
   : *-
-
   : *-                 (C)DATA EAST
-
   : *-
-
   : *-
-
   : *-            Programmed by M.Fukatu
-
   : *-
-
   : *-------------------------------------------
-
   :
   : #title          CHELNOV  [ENDING~STAFF ROLL]
   : #composer       (C)DATA EAST
   : #programmer     深津 将生
   : #midi-module    SC-55(GS)
   :
   : #midi-transpose 0
   : #base-count     192
   : #octave-x-mode  1
   : #volume-x-mode  1
   : #tempo-mode     1
   : #midi-tie-mode  1
   : #volume-sens    1
   : #q-mode         1
   :
   : 00     CH10 t130
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7f,$00,$41,$f7    *GS RESET
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,$01,$0e,$f7    *REVERB MACR
O
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$01,$38,$02,$05,$f7    *CHORUS MACR
O
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$10,$0b,$01,$24,$f7    *MODULATION
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$10,$10,$01,$1f,$f7    *PORTAMENTO
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$10,$0a,$01,$25,$f7    *NRPN
   : 00     EX$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$10,$23,$01,$0c,$f7    *BANK SELECT
   :
   : MS     m,"CC01,"                    *MODULATION
   : MS     j,"CC98,"                    *NRPN LSB
   : MS     k,"CC99,"                    *NRPN MSB
   : MS     n,"CC06,"                    *DATA ENTRY 1
   : MS     s,"CC38,"                    *DATA ENTRY 2
   : MS     h,"CC91,"                    *REVERB
   : MS     i,"CC93,"                    *CHORUS
   : MS     y,"CC05,"                    *PORTAMENTO TIME
   : MS     z,"CC84,"                    *PORTAMENTO CONTROL
   :
   : *----------------Drum
   :
   : 00     CH10 V85 v90 MM1 @0 r1 l16 h120 i80
   :
   : 00     MSa,"o2e"                    *Snare Drum 1
   : 00     MSc,"o2d"                    *Snare Drum 2
   : 00     MSb,"o2c"                    *Kick Drum 1
   :
   : 00     [b4b4b4b8aa]3 a8r8a8rc8c8caaaa
   : 00     [b8b8a8bb8b8ba8b8]3 b8b8a8ba8ac8aaaaa1b8r8b8r8b8r8b8r8
   : 00     L h30 [b4b4b4b4]3 b4b4aa8a8a8a [b4a4b8b8a4]3 v100 aaaa8c8a8c8caaca
   : 00     [b4a4b8b8a4]15 b4a4b8b8aaaa
   : 00     [b4a4b8b8a4]24 v80 [a8aaa8aaa8aaa8aa]2
   :
   : *----------------
   :
   : 01     CH10 v100 MM1 r1 l8
   :
   : 01     MSc,"o2f+"                   *Closed Hi-hat
   : 01     MSd,"o2a+"                   *Open Hi-hat
   :
   : 01     [d2..c16c16]3 cccc16c8cc16c16c16c16c16
   : 01     [ccdc16ccc16dc]3 ccdc16cc16cc16c16c16c16 d1 t145 c4c4c4c4
   : 01     L rc4c4c4c4c4c4c4c4c4c4c4c4c4cr16c16c16c16c16c16c16c16
   : 01     [c4d.c16ccd.c16]3 c4d.c16c16c16c16r16c16c16c16c16
   : 01     [[ccd.c16ccd.c16]3 cdcdcdcd]4
   : 01     [rc16c16rc16c16]16
   : 01     [ccd.c16cccc]16 [dc16c16dc16c16]4
   :
   : *----------------
   :
   : 02     CH10 MM1 r1 l8
   :
   : 02     MSe,"o3c+"                   *Crash Cymbal 1
   : 02     MSf,"o3a"                    *Crash Cymbal 2
   : 02     MSx,"o3f+"                   *Tambourine
   : 02     MSg,"o4g" j67 k28 n86 s0     *High Agogo
   : 02     MSh,"o4g+" j68 k28 n64 s0    *Low Agogo
   : 02     MSw,"o6c+" j85 k28 n42 s0    *Castanet
   :
   : 02     [r1r1]5 L v60 r1r1r1 r2.r.e16 r1r1r1 v80 r4r16fefe.f16e16
   : 02     [[r2.x4]3 r2.xe]3 [r2.x4]3 r2.x.e16
   : 02     v110 [[r4rg16g16rh16h16rw16w16]3 rg16g16rw16w16rg16g16rw16w16]2
   : 02     [r2.x4]16 [ww16w16ww16w16]4
   :
   : *----------------Bass
   :
   : 03     CH1 V110 v80 MM1 @33 r1 o1 l8 h30 i120 q13
   :
   : 03     a1g1f1e8e8e8e8g8.g16b8b8 aeae16aae16ae bgbg16bbg16bg
   : 03     <c>g<c>g16<cc>g16<c>g <d>g<d>g16<dd>g16<d>ga1 v100 erererer
   : 03     L [a<e16ede16fede>a<e16ede16fede>]4
   : 03     [a<e16ede16fede>a<e16ede16fede> g<d16c>b<c16dc>b<c>f<c>f<c>g<d>g<d>]4
   : 03     [S10r4 y75 z45 a2. r4 y75 z45 a2. r4 y75 z43 g2. r4 y75 z41 f4 r4 y75 z43 g4]2
   : 03     [<da16aga16b-agacg16gfg16agfg>b-<f16fef16gfed
   : 03     S11>a16<d16f16>a16<e16f16e16f16g16c16e16g16a16g16f16e16]4
   : 03     S10ee16e16ee16e16ff16f16ff16f16gg16g16gg16g16g+g+16g+16g+g+16g+16
   :
   : *----------------Melody
   :
   : 04     CH2 V120 v110 MM1 @65 r1 o4 l16 h40 i120 m45
   :
   : 04     a2a8.b8.<c8d2>b4g4e2&e8a8b8<c8e2d4>b4 a2a8.b8.<c8d2>b4g4a2&a8a8<d8e8g2d4>b4a1 r1
   : 04     L @56 v120 v110 h110 [r1r1]8 a1&a2a8.b8.<c8>b4.g4.f4&f2g2a1&a2a8.b8.<c8>b4.g4.<d
4&d1
   : 04     [r2dedea4r2dedea4 r2cdcdg4r4cdefr4defg]2
   : 04     [r1r1]2 [d2&d8d8e8f8a8g4f8e8d4c8>b-2&b-8<a4.g4.f4.e4]2
   : 04     >d2<d1&d8d8e8f8d2&d8d8e8f8f2e2 v100 o3 e2f2g2g+2<
   :
   : *----------------Brass (1)
   :
   : 05     CH3 V120 v80 MM1 @61 r1 o4 l8 h80 i90 p82
   :
   : 05     a1g1a1e2g4b4 a1b1<c1d1>a1r1<
   : 05     L v110 q13 [r1r1]4 [[e4.e16dc>b16<ce]2 >b4.b16<c>ba16<c>b f<c>f<c>g<d>g<d]2
   : 05     [r1r1]4 [[a16a16g16a16r2.]2 g16g16f16g16r2. f16f16e16f16r4g16g16f16g16r4]2
   : 05     [r1r1]2 [>f2&ffga<c>b-4agf4ed2&d<c4.>b-4.a4.g4]2
   : 05     >f2<f1&ffgaf2&ffgaa2g2 r1r1
   :
   : *----------------Brass (2)
```

```
126 :
127 : 06      CH4 V120 v75 MM1 @61 r1 o5 l8 h80 i90 p46
128 :
129 : 06      c1>b1<c1>g2b4<d4c1d1e1g1c1r1
130 : 06      L v105 q13 [r1r1]4 [[c4.c16>bag16a<c]2 >g4.g16agf16ag dadaebeb]2
131 : 06      a1&a2a.b.<c>b4.g4.f4&f2g2a1&a2a.b.<c>b4.g4.<d4&d1>
132 : 06      [[<c16c16>b16<c16>r2.]2  b16b16a16b16r2. a16a16g16a16r4b16b16a16b16r4]2
133 : 06      [r1r1]2 [d2&ddefag4fed4c>b-2&b-<a4.g4.f4.e4]2
134 : 06      >d2<d1&ddefd2&ddeff2e2 r1r1
135 :
136 : *----------------Vibraphone
137 :
138 : 07      CH5 V100 v85 MM1 @11 r1 o6 l16 h80 i120 p14
139 :
140 : 07      [r1r1]5 L [r1r1]4
141 : 07      [[r4.<defedc>bage]2 r4.<cdedc>bagabcfa<c>cfa<c>dgb<d>dgb<d>]4
142 : 07      [[r2dedea4]2 r2cdcdg4cfa<c>cfa<c>dgb<d>dgb<d>]2
143 : 07      [dfadfagab-agab-agfcegcegfgagfgagfe >b-<df>b-<dfefgfefgfedr1]4
144 : 07      eg+<ce>eg+<ce>fb<df>fb<df>g<c+eg>g<c+eg>g+<dfg+>g+<dfg+
145 :
146 : *----------------
147 :
148 : 08      CH5 v85 MM1 r1 o5 l16
149 :
150 : 08      [r1r1]5 L [r1]3 r2agfedc>ba [a8<ee8d8ef8e8d8e8>a8<ee8d8ef8e8d8e8>]2
151 : 08      [r1r1]8 [[r2dedea4]2 r2cdcdg4r4cdefr4defg]2
152 : 08      [r1r1 r1>a<df>a<efefgcegagfe]4 e8eee8eef8fff8ffg8ggg8ggg+8g+g+g+8g+g+
153 :
154 : *----------------Strings
155 :
156 : 09      CH6 V110 v80 MM1 @48 r1 o5 l2 h50 i50 m30 p86
157 :
158 : 09      r1r1 r1eg4b4a<cd>ba<cgd>a1< r1
159 : 09      L v80 [r1r1]4 [[ec4e4]2 >b<c4>b4 f4<c4>g4<d4>]2
160 : 09      a1&a<c>b4.g4.f4&fga1&a<c>b4.g4.<d4&d1
161 : 09      [re4a4re4a4 rd4g4r4c4r4d4]2
162 : 09      [r1r1]2 [dfae>b-&b-8<a4.g4.f4.e4]2 >d<d1&d8f4.d&d8f4.fe >efgg+
163 :
164 : *----------------Feedback Gt.
165 :
166 : 10      CH7 V100 MM1 o2 l2 h30 i120 CC00,8 CC32,0 @30
167 :
168 : 10      L v90 m30
169 : 10      W [r4 y75 z57 a. r4 y75 z57 a. r4 y75 z55 g. r4 y75 z53 f4 r4 y75 z55 g4]2
170 : 10      W v120 m55 efgg+
171 :
172 : *----------------Organ 3
173 :
174 : 11      CH8 V115 v110 MM1 @18 l16 o3 h10 i120 q12 m30
175 :
176 : 11      L W a<df>a<efefgcegagfe
177 :
178 : *----------------Alto Sax
179 :
180 : 12      CH2 v80 MM1 r1 l8 o4 r16
181 :
182 : 12      a2a8.b8.<c8d2>b4g4e2&e8a8b8<c8e2d4>b4 a2a8.b8.<c8d2>b4g4a2&a8a8<d8g8e2d4>b4a2...
183 :
184 : *----------------
185 :
186 : 13      CH2 v90 MM1 r1 l8 o5
187 :
188 : 13      [r1r1]2 c2c.d.e>b2g4d4<c2&c>ea<cd2>b4g4<c1
189 :
190 : *----------------Timpani
191 :
192 : 14      CH9 V90 v100 MM1 @47 r1 l16 o2 h60 i10
193 :
194 : 14      e4a4a4aaaad4g4g4ggggc4e4e4eeeee8e8e8e8g8.g16aaaa
195 : 14      a8f8a8f8ra8.a8a8 b8g8b8g8rb8.b8b8 <c8>a8<c8>a8r<c8.c8c8 d8>g8<d8>g8<rd8.>gggga1
196 :
197 : *----------------エンディング・メッセージ
198 :
199 : *                    OWATTE SHIMATTA
200 : *                    (おわってしまった)
201 :
202 : *                  SHIKASHI KARE NIWA
203 : *                    (しかし かれには)
204 :
205 : *                  ANJYUNOCHI WA NAI
206 : *                  (あんじゅうのちは ない)
207 :
208 : *                   HASHIRE CHELNOV
209 : *                   (はしれチェルノブ)
210 :
211 : *                      エ ン ド

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 11712 11712 11712 11712 11712 11712 11712 11712 11712 11712 01920 00192
Loop count : 09600 09600 09600 09600 09600 09600 09600 09600 09600 09600 01920 00192

     Track :    12    13    14
Data count : 01920 01920 01920
Loop count : ····· ····· ·····
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムのお知らせ

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機械・環境で共通に使用できるMMLシステムの開発を行なってきました。この結果は書籍という形で発表する予定でしたが，事情により「インターネット上での公開」とすることにいたしました。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

- MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイルを出力するシステムである。
- 動作環境はX68000・MS-DOS・Windows95およびNT（コンソール）等，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。
- 対応音源はGM・GS・XGを用意しており，さらにユーザーが拡張することができる。
- フリーウェアであり，配布規定を守るだけで無料で配布・使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL:http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL:gorry@shonan/inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。あて先は以下のとおりです。なお，E-MAILでも受け付けます。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン「ミュージック・プログラム・コーナー」係

来月号より，スタッフによるプログラムの発表を行なう予定です。ご期待ください。

★ポケコンのプログラムで採用されても，PDかMOがプレゼントされる可能性はありますか？（山口市・**命かけます授業中の兄21才**）
……【**編**：あります。いずれ使えるようになる日まで，大切にとっておいてください。**影**：友だちに売っちゃダメよ。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：今月は投稿が多かったのぉ～。

編：読者のみんなが冬休みを利用して作ってくれた作品が大量に届いていますね。うれしい悲鳴です。

Dr.D：しかし，相変わらずPC-98の投稿数は多いけど，他機種はどうしたんじゃ？

影：マジック・ボックスに届くハガキもPC-98がほとんどなんだよなぁ。

Dr.D：読者のみんなから，よく「掲載機種が一桁の数になってしまって寂しい」とか「もう○○の機種は投稿しても載らないんですか？」というお便りがくるが，投稿さえあればいつでも復活するぞ！古い機種だからといってあきらめないでどんどん投稿しよう！

編：では，そろそろ今月のベスト・プログラムの発表にまいりましょう！

Dr.D：今月のベストに輝いたのはっ！DEDENOBU softさん作PC-98用「MARBLE STICKER」じゃっ！！

編：このパズルは斬新でしたね。パイプの中をプレイヤー自身も通れるという要素が奥の深いゲームにしあげています。

つぐ美：キャラクターが1マスずつぎこちなく動くのではなく，滑らかに動いていることにみなさんは気付いたかしら？こういう細かい心遣いがうれしいわね。

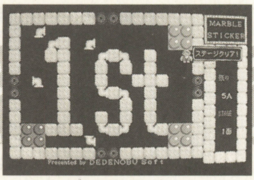
Dr.D：ところで今月はロジックパズルの解法プログラムの投稿が多かったな。

編：そうですね。こういうタイプのテーマは重なりやすいので，他人と差をつけなければなかなか採用にはならないですね！

影：とにかく「早い，安い，うまい」だっ！

一同：ちがーうっ！！

Dr.D：しいていうなら「速い，短い，使いやすい」…かのぉ？



◀PC-98用「MARBLE STICKER」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●MSX2/2+/turboR用「POST＆トリ」／伊藤直輝（**編**：ポストがはがきで鳥を攻撃するというゲーム。面が進んでも鳥の数が変わったりするだけで，飽きがきてしまいます。シンプルすぎたかな）

●PC-9801用「ラケットの野望」／奇妙な手品師（**Dr.D**：ラケットが5枚あるエアホッケーみたいなゲームじゃな。陣系を組んだり各ラケットに性格づけするといったアイデアは◎じゃ。だがどうもいまいち楽しめんのじゃよ）

●PC-9801用「我らのヒーロー・ロッジマン」／藤冨秋一（**編**：ロジック解法プログラムなんですが，今月は同種のテーマが多かったです。藤冨さんの作品は機能も多く優れているのですが，説明が長すぎたり，プログラムが長すぎたりと，誌面上の都合により掲載できませんでした。もうちょっと短ければ…）

●Windows（Visual Basic）用「APPLE 7」／向後稔直（**編**：パズルゲームなんですが…，どうも全体的に緊張感のない作りになってしまっています。一つの列を消すのに手順がかかりすぎるからでしょうか。同種のゲームは他機種でもありました）

投稿ありがとう

永冨剛志／梅田佳浩／池田大輔／辻　智幸／工藤賢志／横山宏之／うえ▲しん／井上真人／高塚将之／菊地龍雄／釜田健裕／せきどめぐみ／岡崎栄治／紺野繁昭／袖川正幸／サービィ／にょ／Tilto soft／岡部一紀／橋本宣之／要　章雄／吉田昌弘／田所永好／しまうま／志田　暢／満岡大祐／町屋健児／田山智人／高藤明彦／大北秀仁／ベーセラ／沖山勇司／丹野政幸／本多友彦／島村高弘／栗山辰美／鈴木一隆／武田　順／SIBAYAMA COMPUTER CLUB／関沢義和／川上洋／ハイパーソフト／河合　健／滝川裕紀彦／野瀬雅巳／早水誠司／稲葉幸男／菅原順一／中村竜也／甲斐千春

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス

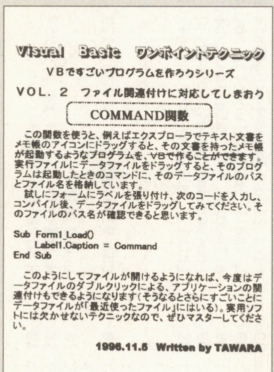
（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

みなさん，ふるって参加してくださいね。

今月のワンポイント・テクニック



Visual Basic ワンポイントテクニック

VBですごいプログラムを作ろうシリーズ

VOL. 2 ファイル関連付けに対応してしまおう

COMMAND関数

この関数を使うと、例えばエクスプローラでテキスト文書をメモ帳のアイコンにドラッグすると、その文書を持ったメモ帳が起動するようなプログラムを、VBで作ることができます。実行ファイルにデータファイルをドラッグすると、そのプログラムは起動したときのコマンドに、そのデータファイルのパスとファイル名を格納しています。

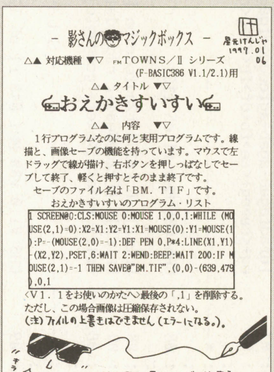
試しにフォームにラベルを張り付け、次のコードを入力し、コンパイル後、データファイルをドラッグしてみてください。そのファイルのパス名が確認できると思います。

```
Sub Form1_Load()
    Label1.Caption = Command
End Sub
```

このようにしてファイルが開けるようになれば、今度はデータファイルのダブルクリックによる、アプリケーションの関連付けもできるようになります（そうなるとさらにすごいことにデータファイルが「最近使ったファイル」にはいる）。実用ソフトには欠かせないテクニックなので、ぜひマスターしてください。

1996.11.5 Written by TAWARA

岐阜県可児市・たわら



－ 影さんのマジックボックス －

星元けんじゃ 1997.01 06

△▲ 対応機種 ▼▽ FM TOWNS／II シリーズ (F-BASIC386 V1.1/2.1)用

△▲ タイトル ▼▽

おえかきすいすい

△▲ 内容 ▼▽

1行プログラムなのに何と実用プログラムです。線描と、画像セーブの機能を持っています。マウスで左ドラッグで線が描け、右ボタンを押しっぱなしでセーブして終了、軽くと押すとそのまま終了です。

セーブのファイル名は「BM. TIF」です。

おえかきすいすいのプログラム・リスト

```
1 SCREEN@0:CLS:MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,1:WHILE (MO
USE(2,1)=0):X2=X1:Y2=Y1:X1=MOUSE(0):Y1=MOUSE(1
):P=-(MOUSE(2,0)=-1):DEF PEN 0,P*4:LINE(X1,Y1)
-(X2,Y2),PSET,6:WAIT 2:WEND:BEEP:WAIT 200:IF M
OUSE(2,1)=-1 THEN SAVE@"BM.TIF",(0,0)-(639,479
),0,1
```

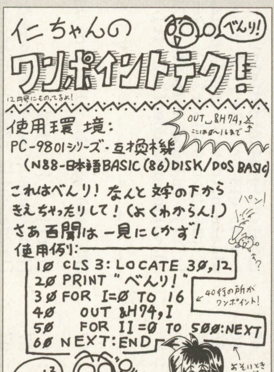
<V1. 1をお使いのかたへ>最後の「,1」を削除する。ただし、この場合画像は圧縮保存されない。

(注)ファイルの上書きはできません(エラーになる。)。

〃キラリ☆

[大阪市生野区・星元けんじゃ15才]

大阪市生野区・星元けんじゃ



仁ちゃんの ワンポイントテク！

べんり！

12月号にものってるよ！

使用環境：

PC-9801シリーズ・互換機

(N88-日本語BASIC(86)DISK/DOS BASIC)

OUT␣&H74, X ここは0～16まで

これはべんり！なんと文字の下からきえちゃったりして！(よくわからん！)

さあ百聞は一見にしかず！

パン！

使用例：

```
10 CLS 3:LOCATE 30,12
20 PRINT "べんり!"
30 FOR I=0 TO 16
40    OUT &H74,I
50    FOR II=0 TO 500:NEXT
60 NEXT:END
```

40行の所がワンポイント！

おそいときは500を100くらいに

バイ²

福島市・岩崎　仁

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部③

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	―　―		
ご氏名（ふりがな）		年　令	才
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む	何人で読みますか　（　）人		

お楽しみプレゼント③応募欄
＊277ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。
希望賞品名：

インターネット・アンケート
・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン③ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ＿＿＿＿＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器 ＿＿＿＿＿＿＿＿

ゲーム機 ＿＿＿＿＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ＿＿＿＿＿＿＿＿

周辺機器 ＿＿＿＿＿＿＿＿

ゲーム機 ＿＿＿＿＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①＿＿＿＿ ②＿＿＿＿ ③＿＿＿＿

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●あなたのパソコン歴は？　年

●使用しているプログラム言語は？

●本誌掲載プログラムを入力していますか？　はい　いいえ

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
NEC	表4	2
メディア		
帝人	前付カラー5	3
ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	4
コナミ	中付カラー156～157,170	5
ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー158～159	6
テイジイエル	中付カラー160～161	7
東芝EMI	中付カラー162	8
マイクロビジョン	中付カラー163	9
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー164	10
NTT出版	中付カラー165	11
SPS	中付カラー166	12
グラムス	中付カラー167	13
オフィスサーティナイン	記事中カラー211	14
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー228～229	15
日本ファルコム	表3	16
レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー245	17
ポニーキャニオン	記事中カラー250	18
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー9,前付18	19
バンタン電脳情報学院	後付298	20
東京ゲームデザイナー学院	後付299	21
中古基板販売		
トライ	記事中286	22
キョーワインターナショナル	記事中287	23

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払　込　取　扱　票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
＊新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才	性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　） ※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）　（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

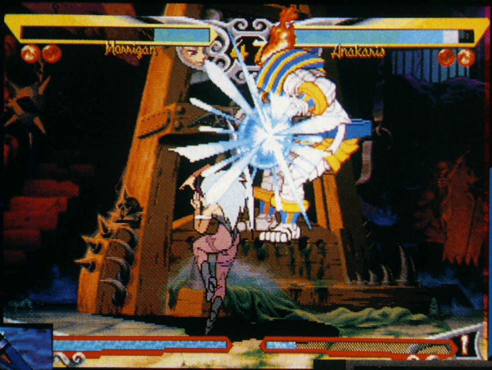
図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルＩＣのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータミュージックマガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC，MDガイドブック②	1,200円	〒310円	ＢＢＳ電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,000円	〒310円
ＶＴＲのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

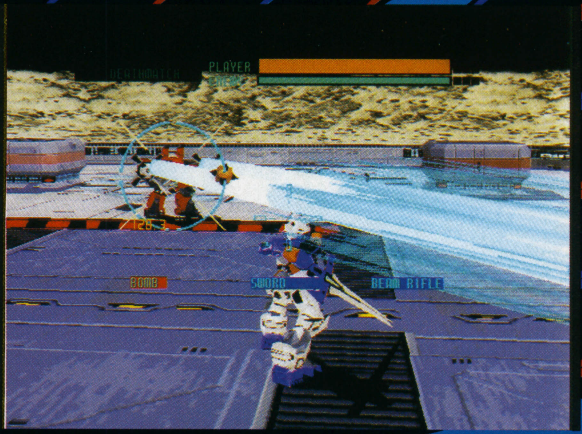
※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

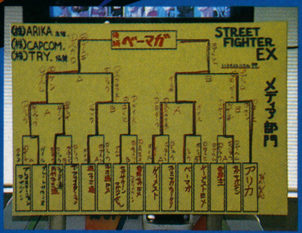
東京本社	03−3445−8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−254−6405	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	0992−26−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド







カプコンのAOU出展作品を先取り紹介
CAPCOM春の三本柱 … 171

優勝賞金10万円!?
ストリートファイターEX・メディア対抗戦レポート … 176

新要素「キャプチャー・システム」とは?
Gダライアス … 178

「横移動」で戦略に変化が
鉄拳3 … 180

インターネットにゲーム・センター開店?
バーチャルゲームセンターシステム … 181

コンビニで気軽に体験版を
パソコンソフトのコンビニ流通事情 … 182

Win95版『電脳戦機バーチャロン』発表!
うぃん!! ウィン!! Windows … 184

街にあふれる「トマソン」を探そう
よくわかる超芸術入門 … 188

映像すら再現する「シミュレーション」
『A5』の挑戦～映像とSLG … 190

1984年・最終回『任天堂バーサス・システム』
アーケードゲームグラフィティ … 192

秀作移植タイトル特集
サターン最前線 … 196

手塚一郎シナリオ担当のアクションRPG登場
プレイステーションJournal … 198

任天堂期待作の最新画面写真掲載
N64新聞 … 200

今月も情報盛りだくさん!
とことんぷよぷよSUN … 201

ALL ABOUTシリーズ情報局 … 204

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
97年2月に発売される全294本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 205

ファイナルステージ … 251

1996年ビデオゲーム・グランプリ ノミネート作品発表 … 252

バーチャファイター3セミナー … 254

リアルバウト餓狼伝説スペシャル・必殺技リスト … 256

アーケード・ゲーム・ギャラリー
『マネーアイドルエクスチェンジャー』 … 258

インタビュー「ZUNTATAレーベル設立の真相」 … 261

馬なり1ハロン劇場3・徹底攻略 入門編 … 262

シヴィライゼーションII・シナリオ制作への道 … 264

●ゲーム考現学 … 266
●読者の闘技場for Windows95 … 268
●WILD CARDS … 270
●第4回デジタル・エンタテインメント・プログラム 入賞者発表 … 271
●読者のページ～あくせすROOM … 272
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 273
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 276
●おたのしみ読者プレゼント … 277
●CHALLENGE! HIGH SCORE! … 278
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 285
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 288

▶▶▶ここからあとのページでは,コンピュータを使った楽しいソフトウエアや,その周辺の話題を満載しています。

KCE新宿／KCE横浜／KCE神戸

今春設立。

ネットワーク拡大。クリエイター大募集。

■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。
完全週休２日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。
希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部KCE係へ郵送ください。書類選考の上、追って詳細を連絡します。
応募の秘密厳守します。
なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●サウンドクリエイター
- ●グラフィックデザイナー
- ●プランナー
- ●メカニカルエンジニア
- ●広告デザイナー
- ●ＣＧデザイナー
- ●シナリオライター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●キャラクターデザイナー
- ●アニメーター
- ●コピーライター

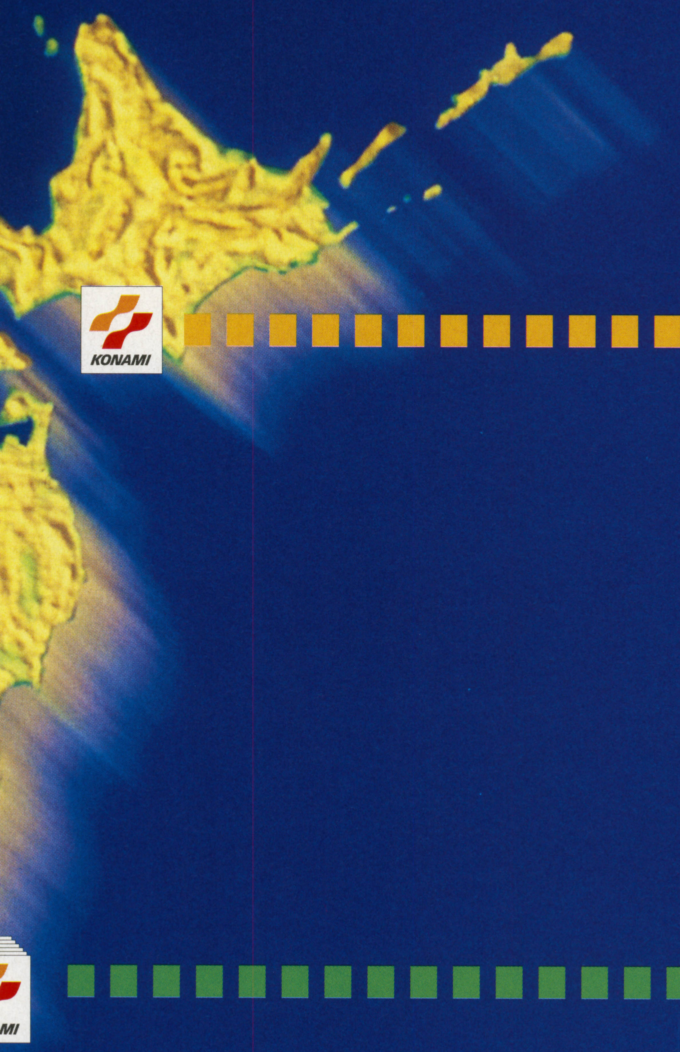
問合せ
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）人事部KCE係
TEL　03-3432-5523

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 神戸
(KCE神戸) 神戸／ポートアイランドコナミビル

コナミコンピュータエンタテイメント 大阪
(KCE大阪) 大阪／同和フェニックスタワー

アミューズメント(AM)機器事業本部
神戸



コナミコンピュータエンタテイメント 札幌
（KCE札幌） 札幌／新北海道ビル

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 新宿
（KCE新宿） 東京（新宿区）／新宿三井ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 六本木
（KCE六本木） 東京（港区）／25森ビル

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 横浜
（KCE横浜） 横浜／横浜ランドマークタワー

コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン
（KCEジャパン）
コナミミュージックエンタテイメント
（KME） 東京（渋谷区）／
恵比寿ガーデンプレイスタワー

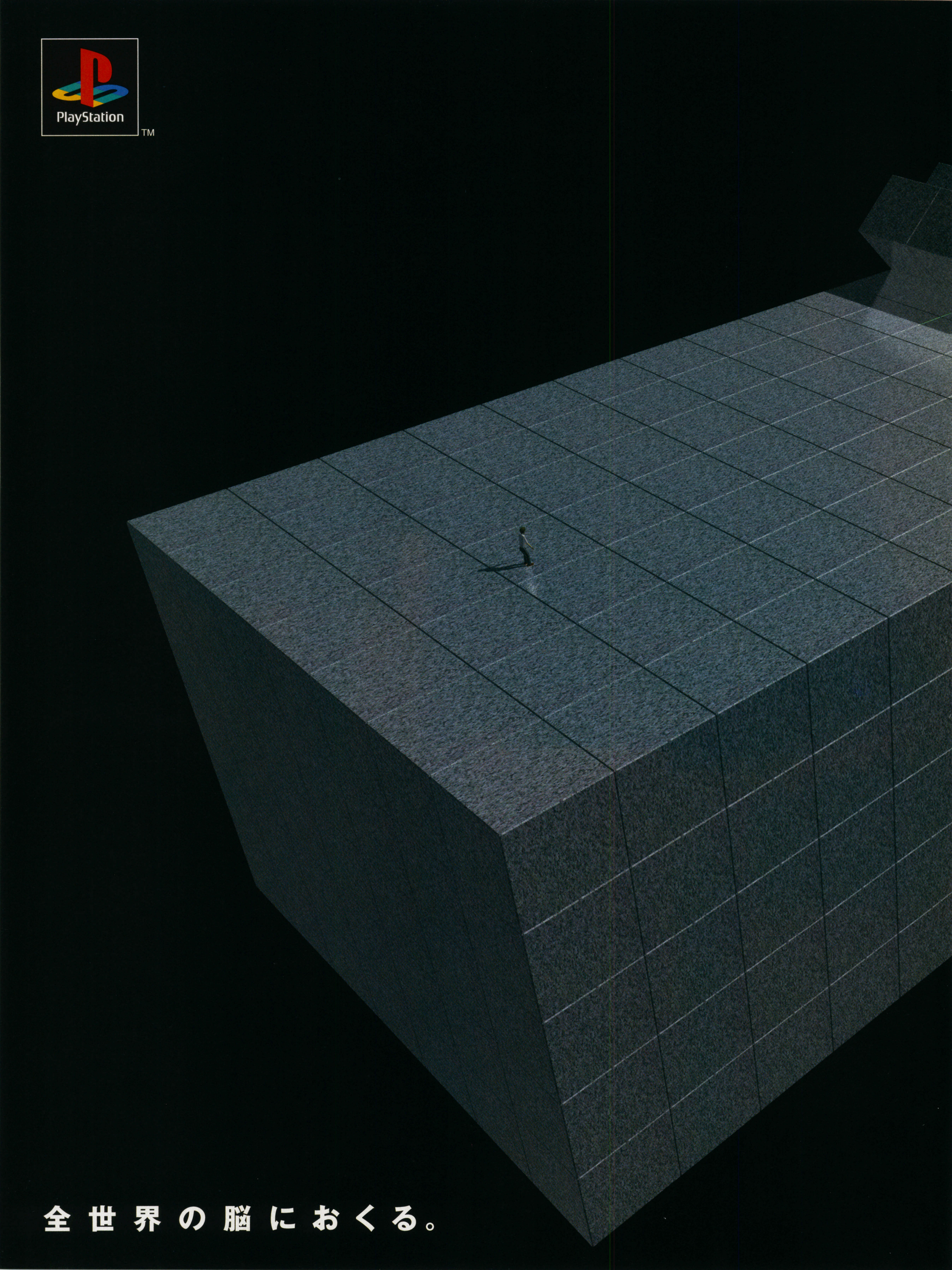
コナミコンピュータエンタテイメント 東京
（KCE東京） 東京（千代田区）／住友神保町ビル

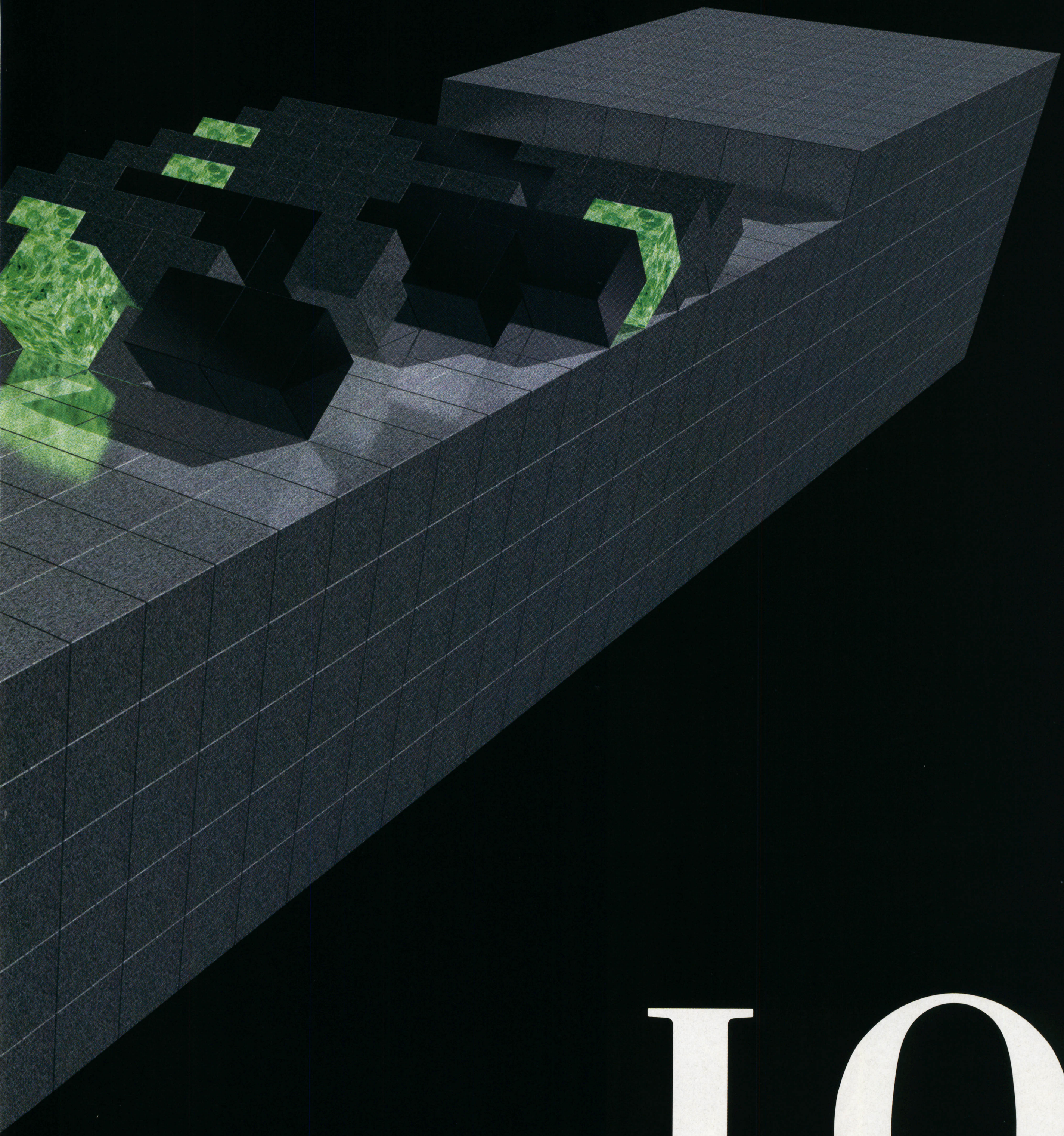
コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋
（KCE名古屋） 名古屋／NHK放送センタービル

ゲーミング（GM）機器事業本部
神奈川

コナミコンピュータゲームズ 青山
（KCG青山） 東京（港区）／青山ツインタワー

クリエイティブ プロダクツ（CP）事業部
東京（港区）／城山ヒルズ


PlayStation
全世界の脳におくる。



I.Q

Intelligent Qube™

1997年1月31日発売
標準価格4,800円(税抜)
©1997 Sony Computer Entertainment Inc. SCPS 10029

商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
ゆずれない運命・・・。
Windows®95
専用
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
いよいよ頂点の興奮を謳歌する時が来た!
18分にわたるアニメーションムービー
そして、全編に展開されるリアルな会話。
そのすべてを豪華キャスティングで綴る超大作。
いま、新たなる伝説が、あなたの運命を変えようとしている。
●動作環境
Windows®95日本語版の動作が保障されている環境
●CPU
i486(66MHz)以上
(推奨Pentium™(75MHz)以上)
●メモリ
16MB以上
●ディスプレイ
640×480ドット以上,256色以上
●必需
ハードディスク/CD-ROMドライブ/マウス/PCM音源
キャスティング
金丸 淳一　川村 万梨阿
こおろぎさとみ　池田 秀一
青野 武　大塚 明夫
塩沢 兼人　千葉 繁
速水 奨　佐久間 レイ
関 俊彦　椎名 へきる
ナレーション
永井 一郎　(総勢25名)
3月発売予定
価格12,800円(税別)
※Windows®は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※i486、Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
■通信販売情報はインターネットのホームページでご覧ください。(特典あり) http://www.tgl.co.jp
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル
本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
魔法使いになる方法
まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語
しっていますか？ふかいふかい森のおくに、
魔法使いが、すんでいることを・・・・
森の中をかけめぐり、魔法の材料を
いっぱいいっぱいあつめて調合しよう！
はてさて、りっぱな魔法使いに
なれるかな？
97年3月発売予定/価格9,800円(税抜)
●動作環境：Windows® 95日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium™ 60MHz以上(推奨100MHz以上)
●メモリ：12MB以上(推奨16MB以上)
●グラフィック：640×480(256色)表示可能なDirect X™ 対応
●対応音源：CD-DA/PCM音源対応
※Windowsは、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
■通信販売情報はインターネットのホームページでごらん下さい。(特典あり)
http://www.tgl.co.jp
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530　大阪市北区松ヶ枝町1番3号　髙栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL 1997

TOSHIBA EMI
今度は彼女が君をほっとかない!
あの"ドラクエ"でおなじみのエニックスより発売中のニンテンドウ64の人気ソフト「ワンダープロジェクトJ2」そのキャラクターを用いた、ファン待望のデスクトップユーティリティの登場です。
見ていて楽しい、使って嬉しい
①ジョゼット・ミニアプリケーション
●ジョゼット・スケジューラー
「J2」のヒロイン「ジョゼット」がユーザーのスケジュール管理をしてくれます。
●ジョゼット・ウオッチ
時計の下の簡易ステージで、ジョゼットが様々なリアクションをしてくれます。
●ジョゼット計算機
ジョゼットが一緒になって悩んでくれます。
楽しく内容の濃い
②スクリーンセーバー5点収録!
Ⅰジョゼットマルチシアター
Ⅱジョゼットアクションシアター
Ⅲジョゼットひたすら歩く
Ⅳ気まぐれジョゼット
Ⅴバードとジョゼット 以上予定
自由に使える
③素材満載!
●壁紙集
雑誌広告・ゲーム中に使用された画像のなかでも、特に質の高いものを収録。
●音声データ集
ジョゼットの声を担当している人気声優「日高のり子」さんを起用しゲーム中の音声、パソコン用音声(追加)を収録。その数100点!
④その他楽しいおまけの予定あり!
WONDER PROJECT
ワンダープロジェクト ジェイツー
J2
コルロの森のジョゼット
CD-ROM for Win95
「ワンダープロジェクトJ2」
デスクトップユーティリティ
'97 2月26日発売 / 価格4,800円(税別)
東芝EMI TORM-6002 ©ギブロ・ミント・エニックス1996
©TOSHIBA-EMI LIMITED1997 発売・販売:東芝EMI(株)
同時発売
オリジナルサウンド・トラック
CD-EXTRA for Win95
◆「ワンダープロジェクトJ2~コルロの森のジョゼット~オリジナル・サウンドトラック」'97 2月26日発売 / 価格2,800円(税込)
東芝EMI TOCT-9798 ©ギブロ・ミント・エニックス1996 ©TOSHIBA-EMI LIMITED1997 発売・販売:東芝EMI(株)
●動作環境につきましては、商品ご確認の上、お買い求め下さい。
●画面は開発中のものです。
DMS TOSHIBA EMI
DataMuseum
SERIES
'97 2/26 発売
※動作環境は各タイトルごとにことなります。商品をご確認の上お買い求め下さい。
Macintoshはアップルコンピューター社、Windowsはマイクロソフト社の登録商標です。その他の社名、商品名は各社の商標又は登録商標です。
東芝EMIの最新情報はインターネット『To Make It!』でもご覧いただけます。
http://www.toshiba.co.jp/emi/hiscore/
発売・販売:東芝EMI株式会社 〒107 東京都港区赤坂2-2-17
お問い合わせ/TEL:03-5512-8660 FAX:03-5512-1796
TOSHIBA EMI
岩崎元郎と登る
深田久弥の
日本百名山
上巻 東日本編/下巻 西日本編
あの"岩崎元郎"が解説する日本百名山デジタルガイドブックの決定版!
▼槍ヶ岳
▲白馬岳
日本百名山 上巻 / 下巻
©1997 TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win95 & Mac)
TORM-7102(上巻) TORM-7103(下巻)
各¥5,800(税別)
NHK 名曲アルバム
時の流れに磨かれた珠玉の名曲
「NHK名曲アルバム」の再生と本格的なクラッシックのデータベース
▼チェコ編
▲フランス編
フランス編 / チェコ編
©NHKSOFTWARE ©1997 TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win95 & Mac)
TORM-7403(フランス) TORM-7404(チェコ)
各¥3,800(税別)
発売中
60年代を生きた心に残る車たち輝いていたクルマたちへのエピローグ
CAR GRAPHIC ROM '60S CARNIVAL Vol.1
©Nigensha Publishing Co.,Ltd.
©1996 TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win & Mac)TORM-7201 ¥5,800(税別)
防衛庁航空幕僚監部広報室 協力
航空自衛隊初の本格的データベース
未発表の作品を含め500点以上の秘蔵写真と100本以上のムービー収録
JASDF FIGHTING WINGS 航空自衛隊データファイル
©1996 TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win & Mac)
TORM-7001 ¥5,800(税別)
JASDF FIGHTING WINGS PHOTO CD
©1996 TOSHIBA-EMI LIMITED
TORM-9001 ¥1,800(税別)
NHK名曲アルバム
ドイツ編
©NHKSOFTWARE
©1996TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win95 & Mac)TORM-7401 ¥3,800(税別)
オーストリア編
©NHKSOFTWARE
©1996TOSHIBA-EMI LIMITED
Hybrid (Win95 & Mac)TORM-7402 ¥3,800(税別)
NHK 名曲アルバム
NHK名曲アルバム
ロシア編 /イタリア編
'97 4月 発売

Micro Vision

ダービーの栄冠はどの馬の頭上に輝くのか！
サラブレットたちが織りなす白熱のドラマ！
絶好調「馬なり」シリーズ第三弾！

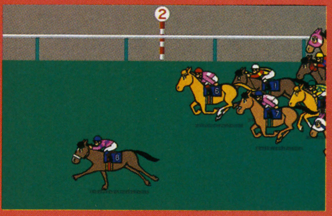
好評発売中!!
for Windows95
CD-ROM版 9,800円（税別）

馬なり1ハロン劇場（シアター） 3

データ協力 Fanfare

毎日の鍛錬が明日の勝利に繋がるのだ！

レース前のパドックに集うライバルたち！



先頭はブライアンだ！2番手は横一線！

- ■人気競馬マンガ「馬なり1ハロン劇場」の作者「よしだみほ」がキャラクターデザインを担当。
- ■世界初！レースシーンでの馬の流星、メンコ、シャドーロール、ブリンカー等の個性を再現。
- ■調教理論、仔馬生産理論等、競馬を緻密にシミュレート。競馬上級者から初心者まで、大満足間違いなし！
- ■多様な性格の馬たちが喋りまくる！わがままな馬たちを、なだめすかして、その気持ちを理解し、調教メニュー、出走レースを決定していく事が勝利への近道。
- ■ユーザー同士による名馬の対戦を可能にする「馬なりカップ」を新設。最強のオーナーブリーダーを目指せ！

◎動作環境 ●本体･OS：486以上のCPUを搭載した日本語MS-Windows95動作機種 ●メモリ：要メモリ16MB●ハードディスク：約25MB
●ディスプレイ：解像度640×480以上256色表示可能機種（推奨解像度800×600以上）

© 1996 Micro Vision © よしだみほ／双葉社

CARD QUEENDOM

超コミカルカードバトルRPG
カードクィンダム

- ●可愛いカード群が150種以上！
- ●今までにない本格派カードバトル！
- ●ボードゲーム要素を持ったフィールド！
- ●全20ステージに及ぶ多彩なシナリオ！

好評発売中!!
for Windows95
CD-ROM版 7,800円（税別）

可愛さ余って楽しさ150倍

◎動作環境
●本体･OS：CPU486DX2-66MHz以上のCPUを搭載した日本語MS-Windows95動作機種
●メモリ：要メモリ8MB（推奨16MB以上） ●ハードディスク：要20MB
●ディスプレイ：解像度640×480以上256色表示可能機種（推奨解像度800×600以上）

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、右記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込みください。（送料無料）

●Microsoft® Windows®の正式名称は、Microsoft® Windows® operating systemです。
●MS、Microsoft®、Windows®は、米国Microsoft® Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

株式会社マイクロビジョン 〒179 東京都練馬区早宮2-17-33 スカイスクレーパー2F TEL.03-3932-8455

Windows版
ハイパー・グラフィカル・シミュレーションゲーム
Last-Guardian 2
〜黄泉の封印〜
ラストガーディアン2
■ついにWINDOWS版発売決定！
■BGMは全てCD-DAを採用し全曲リニューアル！
■好評のキャラ吹き出しシステムはよりバリエーション豊かに！
■そして、PCM採用で遂に喋り始めるキャラ達！
■より磨きをかけたビジュアルが、キャラの情景を完璧に演出！
■前作を知らないユーザーのために、デジコミちっくなダイジェストを収録！
待望のWINDOWS版、ついに登場！
「下等な獣人など、この地上から全て抹殺する！ただそれだけのことだ。」
太古の科学を復活させ、圧倒的な力で迫りくる人類独裁国家。
対抗するは、自らの肉体を武器とする獣人連合国家。
闇を駆け抜ける超人部隊「獣殺隊」とは？　古の究極兵器「神龍」とは？
全ての謎が1点に集中するとき、遂に明かされる旧人類最後の選択。
錯綜する人の想いが戦火の中で交錯するとき、ミリアナの瞳に映るものは…。
「一体誰が決めたことなんだろう。獣人と人間とが敵同士だって事…。」
3月上旬
発売予定
価格¥8,800（税別）
ANJIN
日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451
ホームページアドレス http://www.iijnet.or.jp/nat/anjin/anjin.html
対応機種／Windows3.1／Windows95対応
（CPU80486以降、486／66MHz以上推奨）
動作条件／メモリ8MB以上、HD専用、256色表示可能ディスプレイ、
マウス必要
企画・開発／SUTDIOインフェルノ
イメージイラスト：角井陽一

美少女育成シミュレーション

Little Lovers™

リトル ラバーズ

SAYURI, AYA, KURUMI. Please take care of us gently as your own sister or daughter. You and we get along together for 365days from now on.

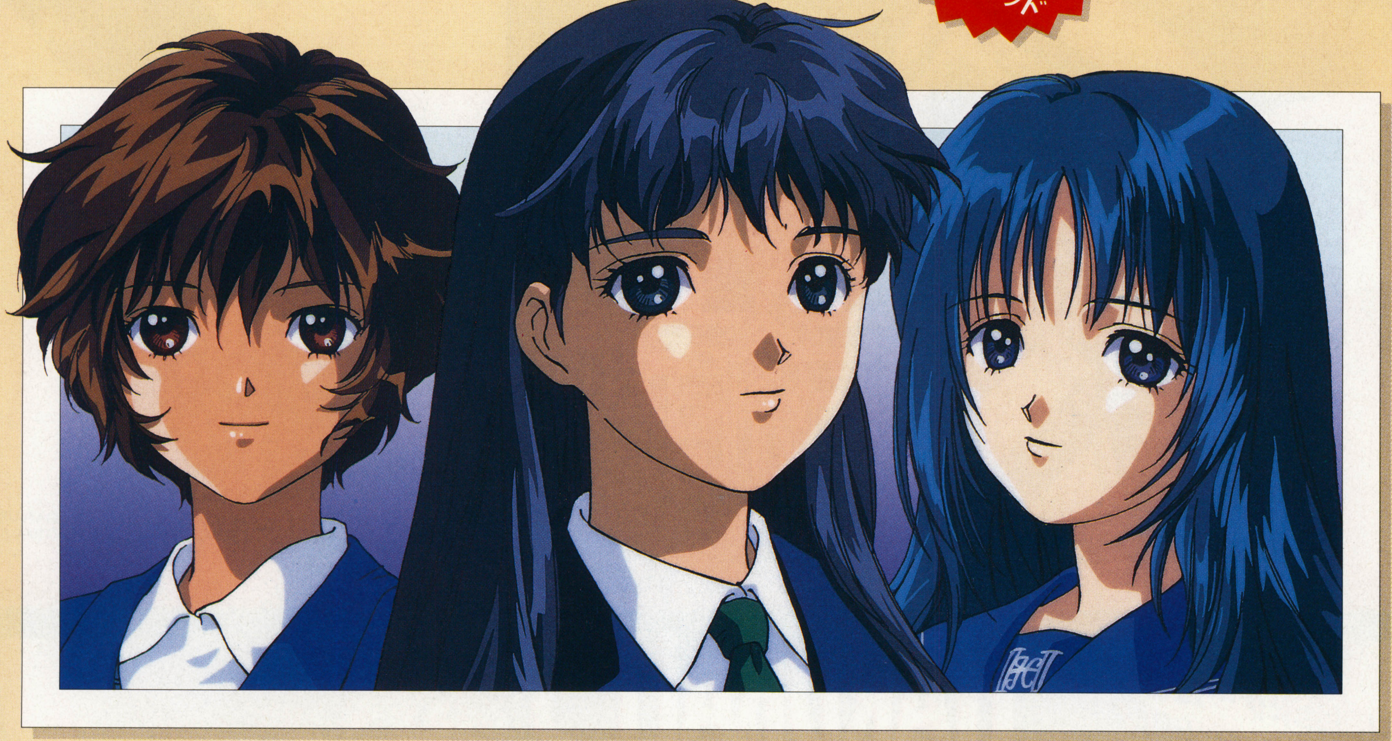
for Windows® 95

'97年2月21日発売

価格：プログラムCD
8,800円（税別）
キャラクターCD 3種類
各2,500円（税別）

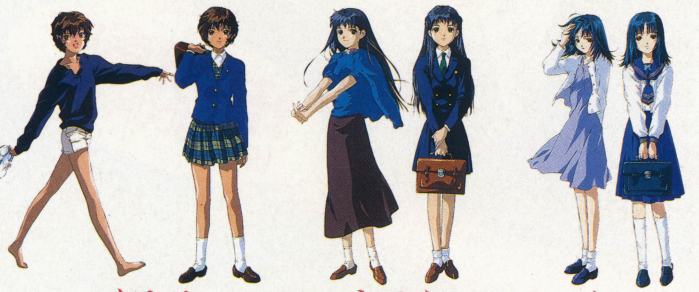
イラストレーション：近永 早苗
シナリオ：大舘 俊一
ディレクター：イシイ ジロウ
©1996 日経映像・NTT出版

初回特典
オリジナル
キャラクター
マウスパッド



僕の妹は、デスクトップで暮らしてる。

ヴァーチャル女子高生と1年間の同居生活を楽しもう！



くるみ（声：笹本優子）　さゆり（声：吉田古奈美）　あや（声：菅原祥子）

●明るく素直に育てよう。パソコンの中の女子高生

デスクトップで女子高生をあなたの妹や娘にして、同じ時を過ごす全く新しいシミュレーションソフト。プレイヤーは、彼女たちとのコミュニケーションを楽しみます。学校内や私生活で起こるイベントも盛り沢山。

●3人の美少女の中からあなたの好みのタイプを選ぼう

個性豊かな3人の中の一人を選び、プレイすることができます。声を担当するのは、人気声優の吉田古奈美、菅原祥子、笹本優子。また、キャラクターCDには、声優のヴォーカル・ナンバーファイルが収録されています。

●キャラクターCDを追加すれば、1年間一緒に暮らせる

まず必要なのが彼女たちの部屋となり、それぞれのキャラクターが3ヶ月ずつプレイできるプログラムCD。次にそれぞれのキャラクターのキャラクターCDを購入すると、プラス9ヶ月、計1年間の同居生活が楽しめます。

画面は開発中のものです

＜動作環境＞　●OS：Windows® 95　●CPU：Pentium 75MHz（Pentium 100MHz以上推奨）　●メモリ：16MB以上（24MB以上推奨）●HD：空き20MB以上必要　●VGA：640×480　256色以上（32,000色以上推奨）　●CD-ROM：倍速ドライブ以上　●サウンド：Windows® 95対応のサウンドシステム　◆Windows® 95は、米国マイクロソフト社の登録商標です。その他記載されている商品名などは各社の商標、または登録商標です。仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承ください。

ホームページ開設！http://www.nikkeivi.co.jp/LL

キャラクタービジュアルをはじめ、キャラクター自己紹介、各声優紹介など楽しい情報が盛り沢山！

発売元／日経映像・NTT出版
販売元／NTT出版　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー11F　TEL. 03-5434-1010

●NTT出版テレホンサービス
03-5423-9999

●NTT出版FAX情報サービス
03-3249-7210 アクセス番号5700#

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
95年度ゲーメスト特別賞受賞
首領蜂
DonPachi
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
CONTINUE ?
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
好評発売中
価格5,800円（税別）
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

AH GAMES OF STRATEGY

アバロンヒル
ゲームソフト
コレクション

AVALON HILL
GAMESOFT COLLECTION

97年2月
発売予定

敵に照準・・・撃墜！

知識と知能で勝負する
ドッグファイト・シミュレーションゲーム
遂に登場!!

運動神経ではなく知識と知能で勝負するドッグファイト・シミュレーションが遂に登場!!37ヶ国全117種類の航空機を操り、数々のミッションを遂行せよ。

■1～2人プレイ可能　■電子メール対戦対応

©1994,1996 The Avalon Hill Game Company and Big Time Software,Inc.
© GLAMS,INC.1997
"FLIGHT COMMANDER" and "MISSION BUILDER" are Trademarks of The Avalon Hill Game Company and are licensed to Glams,Inc.

Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
品番:GLA-00570

希望小売価格
9,800円（税別）

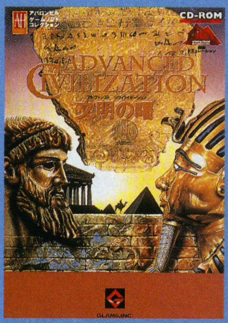
フライトコマンダー
FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER

Modern Military Simulation
現代ミリタリーシミュレーション

ロンメル装甲師団 1941
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番:GLA-00170
●希望小売価格 9,800円（税別）

●絶賛発売中!!●

D-DAY
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番:GLA-00270
●希望小売価格 9,800円（税別）



アドヴァンスト シヴィライゼーション
●Windows95専用CD-ROM
●品番:GLA-00470
●希望小売価格 9,800円（税別）

●絶賛発売中!!●

スターリングラード
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番:GLA-00370
●希望小売価格 9,800円（税別）

■「フライトコマンダー」動作環境

＜Windows95＞
●OS:Windows95日本語版専用
●CPU:Pentium/75MHz以上を推奨
●メモリ:16MB以上の実装メモリを推奨
●ディスプレイ:640×480ドット以上/256色表示可能なカラーディスプレイ
●要ハードディスク
●要CD-ROMドライブ

＜Macintosh＞
●CPU:PowerPCまたは68020以上
●システム:漢字Talk7.1以上
●メモリ:5MB以上の空きメモリ
●ディスプレイ:640×480ドット以上/256色表示可能なカラーディスプレイ
●要ハードディスク
●要CD-ROMドライブ

※Windowsは、米国Microsoft社の米国及びその他の国における登録商標です。 ※Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。©1994,1995 The Avalon Hill Game Company.©GLAMS,INC.1996

グラムス株式会社
〒106東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
●この製品に関するお問い合わせは、
下記のユーザーサポートセンターへ・・・
TEL 03-3224-3152
●GLAMSホームページ http://www.glams.co.jp/

人材募集
●募集職種:プログラマー・企画・ドッター・3DCGデザイナー　●資格:22～30歳まで、実務経験2年以上　●応募方法:履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記までご郵送下さい。
書類選考後、面接日時をご連絡致します。
※履歴書送付先／お問い合わせ先は右記まで。人事部 M B 係　TEL.03-3224-3131 担当／横山・吉原

マイコンソフト

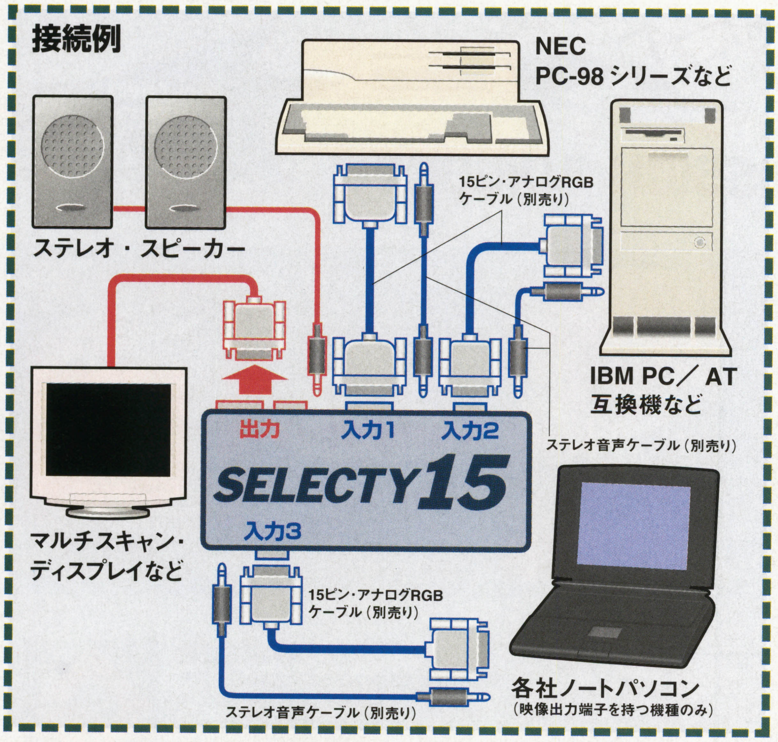
ディスプレイもスピーカーも同時に切り替えできる！

マルチメディアRGBセレクター

SELECTY 15

セレクティー

好評発売中
標準価格6,800円（税別）
DP3913348



SELECTY15は、1台のパソコン用ディスプレイを最高3台のパソコンで共有することができるマルチメディアRGBセレクターです。

PC-98シリーズとDOS/Vマシンの組み合わせでディスプレイを併用したり、ノートパソコンとの接続も簡単にできます。

主な特徴

RGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）のRGB信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してディスプレイに表示することができます。

音声信号の選択

RGB端子の横についているミニピン・ジャックの端子に音声信号を入力することで、映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも一つの物を共有できます。

多機種対応

入力端子は15ピン・2段が1個、15ピン・3段が2個となっており、PC-98シリーズとDOS/Vパソコンの併用が可能です（マッキントッシュは接続できません）。また、出力端子は、15ピン・2段と3段がそれぞれあるので、どのディスプレイでも接続が可能です。

前面の入力端子

入力端子の一つを前面に配置することで、頻繁に取り外しをするノートパソコンとの接続がやりやすくなっています。

SELECTY15セット内容

SELECTY15本体、IBM PC変換ケーブル（入力用）1本、取扱説明書、保証書

※マッキントッシュには対応しておりません。ご注意下さい。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場!

アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 4,800円(税別)

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、〝DOS/V〟と呼ばれるOS(オペレーティング・システム)を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された高性能アナログ・ジョイスティック。

- ●アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- ●高感度、4個のトリガーボタン。
- ●秒間30発の連射機能あり。
- ●4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート(ゲーム・ポート)が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元:電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　TEL 03-3445-6111(大代表)
企画・開発:マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-289-0121	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

KONAMI

コナミで学び、コナミで創る。KCEスクール。

Konami Computer Entertainment

願書受付中

いまゲームは、ＣＰＵパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本・・・・すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミはこれらの優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「ＫＣＥスクール」です。（ＫＣＥスクールは Konami Computer Entertainment School の略称です。）

■学校概要

- ゲーム開発理論、基礎技術を習得し、さらに現場の開発スタッフの直接指導による開発実習を通じてプロを養成します。スクールは２年間です。
- スクール卒業生は、コナミグループへの入社試験が免除されます。また成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
- 全国各地（札幌校、東京校、六本木校、横浜校、名古屋校、大阪校、神戸本校）で学習し、そのまま各地区のコナミ開発各社への地元就職が可能です。
- 最新設備の機材を揃え、自由に使用できるコンピュータルームも完備しています。
- 個人指導などのカウンセリングを充実させ、個人の適性に配慮した指導を行います。
- 「ゲームプログラミング」「ＣＧデザイン」「グラフィックデザイン」「キャラクターデザイン」「サウンドクリエイター」「ゲームＯＳ」の各課程が準備されています。
- 希望により「家庭用ゲーム機コース」と「業務用ゲーム機コース」の選択が可能です。
- 学生援護、育英制度が完備しています。

■入学希望者は、官製葉書に下記事項を記入のうえ、資料を請求ください。
資料請求の第2期締め切りは2月25日です。

（記載事項）

1.入学希望者の氏名（フリガナ）
2.入学希望者の住所（フリガナ）
3.入学希望者の電話番号
4.入学希望者の年齢
5.入学希望者の在学学校名
（または最終の出身校名）
6.入学希望者の職業
（現在、社会人の方のみ）
7.KCEスクールをどこで知りましたか。

（資料請求先）
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 KCEスクール入学事務局

■入学試験概要

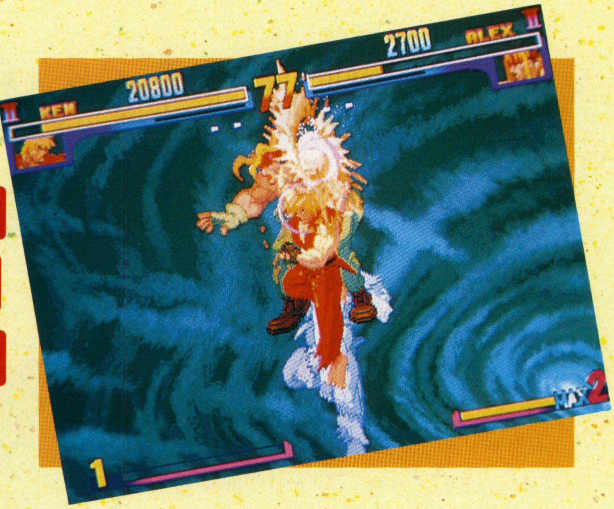
- 一次試験　筆記試験（学力考査、適性考査）
- 二次試験　面接、オーディション（実技適性）

※一次試験は３月１０日、各地で実施されます。

KONAMI

AOUショー'97 カプコン出展作品大紹介

CAPCOM 春の三本柱



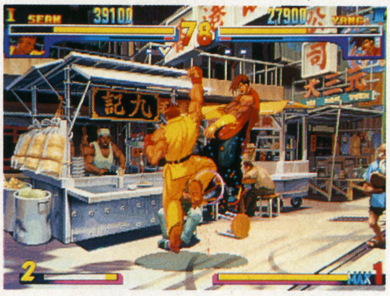
2月19日〜20日に開催される「AOUショー」。昨年は『ストリートファイターZERO2』を出展して話題を呼んだカプコンが，今年も強力なラインナップを用意している。その3作品を一挙に紹介しよう。　（文／山中直樹）

出展作① ストリートファイターIII 〜ニュージェネレーション

今度はビデオ上映ではないぞ!!

いままでは，ビデオ上映でのみ公開されていた『ストIII』だが，今回はちゃんとプレイできるカタチでの出展となる。ショーに来場する人は，カプコンの新ハード「CP-システムIII」の機能を駆使した美しいグラフィックと，「ブロッキング」「スーパーアーツセレクト」などの新システムがどのようなものかを，自分の目で確認しよう。

さて，気になるゲーム内容だが，このたび入手した新情報には，同シリーズでおなじみの「ピヨリ（気絶）」や，新システムの「ハイジャンプ」が含まれていた。前号で紹介したブロッキングについても，じつは複数の種類があったことが判明しているし，体力ゲージの下に表示されている「ピンク色のゲージ」の正体も解明されつつある。まだ未公開の要素が多数ありそうだ。というわけで，今後の続報にも期待してほしい。



◀ショーンのドラゴンスマッシュ。その勇姿が見れる日も近い

さらに判明した新システム

ピヨリ（気絶）

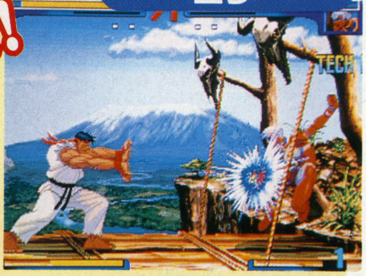
◀攻撃を食らいまくると，しばらく動作不能になるというシステム。体力ゲージの下の欄に「STUN（気絶）」と表示されているということは……

ハイジャンプ

▶より高く跳ぶジャンプ。これによって，空中での攻防がさらに熱くなりそう。『X-MEN』シリーズのような空中連続技も可能なのだろうか？

ブロッキングは3種類あった!!

立ち



しゃがみ

空中

▲▶相手の攻撃を受け流してスキをつくる「ブロッキング」を，立ち，しゃがみ，ジャンプ（空中）と，さまざまな状況から行なえることが判明した。ガード動作と同様，それぞれブロッキングで受け流せる攻撃が限定されているのか？

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

※記事内容とゲーム画面は開発中のものです

出展作② ヴァンパイア セイヴァー ～ザ・ロード・オブ ヴァンパイア

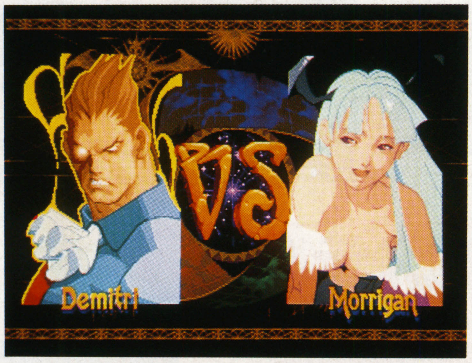
2年の月日を経て，ダークストーカーズが帰ってきた!!

魔界決戦，始動!!

アーケード版の登場から2年が経過しようという現在でも，多くのファンを持つ『ヴァンパイア ハンター』の続編がついに発表された。しかも，今回のショーではプレイ可能なバージョンが展示されるというのだ。

その新作の名前は『ヴァンパイア セイヴァー～ザ・ロード・オブ・ヴァンパイア』。前作のタイトルは，ヴァンパイアたちを掃討（そうとう）するための「HUNTER（狩人）」が登場したことから命名されていたが，今回のタイトルにある「SAVIOR（救世主）」と「LORD（支配者）」にはどのような意味があるのだろうか？ ここに掲載した画面写真を見て，そのイメージをふくらませてほしい。

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire



▶ヴァンパイアのデミトリと，サキュバスのモリガン。それぞれ，魔界の三大勢力に位置する一族の当主だ

▶アナカリスとビシャモンの対決。アナカリスが使っている技は，相手の頭上に棺を落とす「棺の舞」。今回はジャンプ中でも使用できるようになった

▲これが『セイヴァー』のキャラ選択画面だ。中央のワクには新キャラとおぼしき人物たちの姿も見える。その下段にある「？」はルーレット（ランダム・セレクト）用のスペースだろう

新カオスフレア

▼デミトリの必殺技・カオスフレアのポーズがリニューアルされた。サスカッチが使っている新技は鼻息の飛び道具か？

『ヴァンパイア セイヴァー』はここが変わる!!

続編の内容で気になるのは，登場キャラとシステムだろう。キャラについては右の二つが確定しているが，システム関連の情報はまったく明らかにされていない。

前作のウリである，ガードキャンセル，チェーンコンボ，移動起き上がりの存在も謎のままだが，画面を見るかぎりスペシャルストックゲージ（蓄積させると必殺技の強化版などが使用できるゲージ）は健在のようだ。

なお，本作品のマザーボードには，前作と同じ「CP-システムII」を使用。美しい映像&アニメーションが期待できるぞ。

1 ドノヴァン，フォボス，パイロンが登場しない！

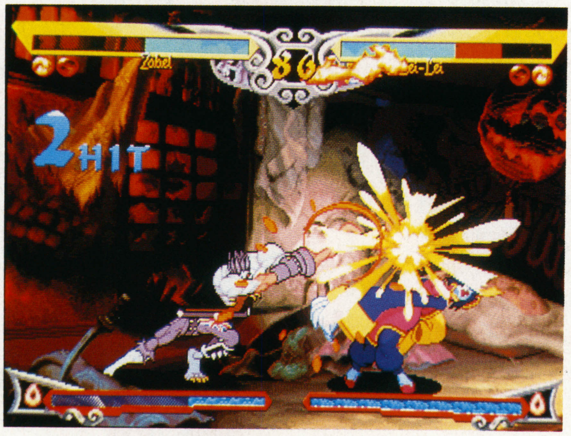
前作に登場したキャラは『セイヴァー』でも登場……と言いたいところだが，シリーズのボスキャラであったフォボスとパイロン，そして前作の主人公であったドノヴァンの3人は登場しないのだ。また，ドノヴァンが連れていた少女・アニタも，それにあわせていなくなっている。

なお，それ以外のキャラについては，前作とまったく同じスタイル（成長，変形などをしていない）で登場するぞ。

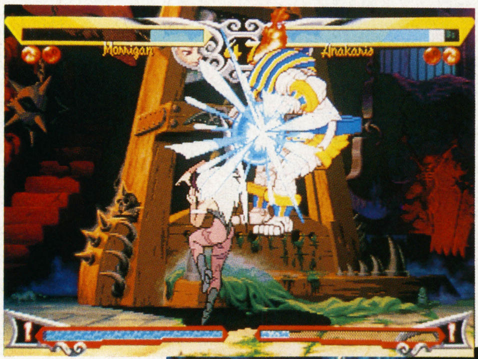
2 新キャラは4人！ しかし，その素性は謎……

ドノヴァンたちにかわって登場する新キャラは4人。前作では14人のキャラが使えたわけだから，本作品の使用キャラ数は14−3＋4＝15人となる。

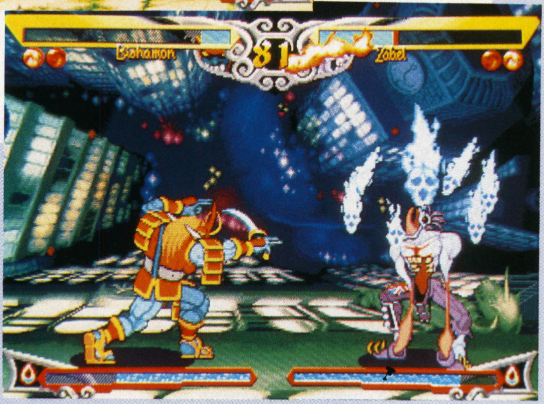
新キャラの素性は不明だが，前ページのキャラ選択画面を見ればわかるように，うち3人は女性のようだ（とくに中央右のキャラの髪飾りに注目！）。とりあえず，今回のストーリー展開にかかわるキャラがいることはまちがいないだろう。



▶ザベルの→＋強Ⓟがレイレイにヒット。連続ヒット数がリアルタイムで表示されるようになった



◀モリガンの必殺技・シャドウブレイド。ガードキャンセルも可能という強力な技だったが，今回はどうなのか？ 背景は巨大な処刑台（ギロチン台）が置かれている地下室ステージだ

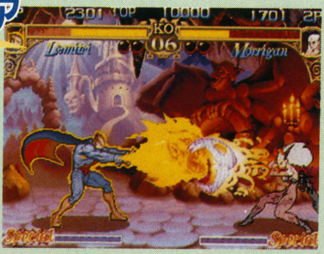


▶ビシャモンの骸封じもリニューアルされた空中から投げた霊魂を相手に憑依させる技だったが，今回は地上でも使用可能らしい。背景から察すると，ビルの側面に立って闘っているようだ

おさらい

ゲームの内容だけでなく，グラフィックやキャラクター性などでも高い支持を得ている『ヴァンパイア』シリーズ。本作品のことをより知ってもらうために，前作と前々作がどんなゲームだったのかを紹介しておこう。さらに，本誌別冊の「オール・アバウト・ヴァンパイア ハンター」を読んで，その世界背景を頭に入れておくといいだろう（←意味深）。

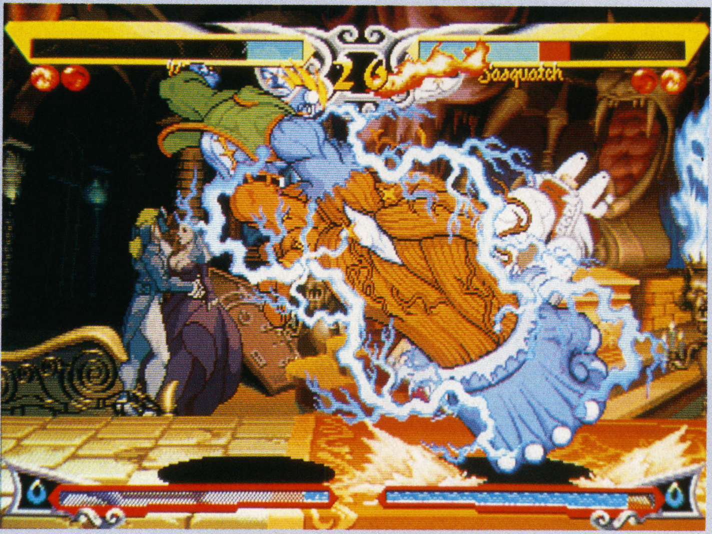
ヴァンパイア



▶世界有数のモンスターを題材にしたという独特の雰囲気や，ガードキャンセルなどの新要素が話題を呼んだ。94年7月発売

ヴァンパイア ハンター

◀システムを全面的に改良。さらに新キャラを2人追加，前作のボスキャラ2人も使用可能になっている。95年3月発売



◀ビクトルの新技は，巨大化させた腕を地面にたたきつけるというもの。どのようにアニメーションするのか楽しみ

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
※記事内容とゲーム画面は開発中のものです

出展作③ バトルサーキット

ひさびさの近未来格闘アクション

ストーリー

20XX年, コンピュータがすべてを管理する超高度文明時代──。人体の機能を99%引きだすことが可能な生体チップが完成した。それをサイボーグ手術で体内に埋め込んだ者は，マフィアやヤクザ，またはそれを取り締まる警官や賞金かせぎとして，その能力をいかんなく発揮していた。

賞金かせぎの一員であるサイバーブルーたちは，民営のギルドから一つの依頼を受ける。それは，世界征服をたくらむ悪の組織「デリート」から，世界中のコンピュータを支配できる「天帝システム」の起動ディスクを奪いとるというものだった。かくして，デリートと賞金かせぎたちの激しい争奪戦が幕を開ける──。

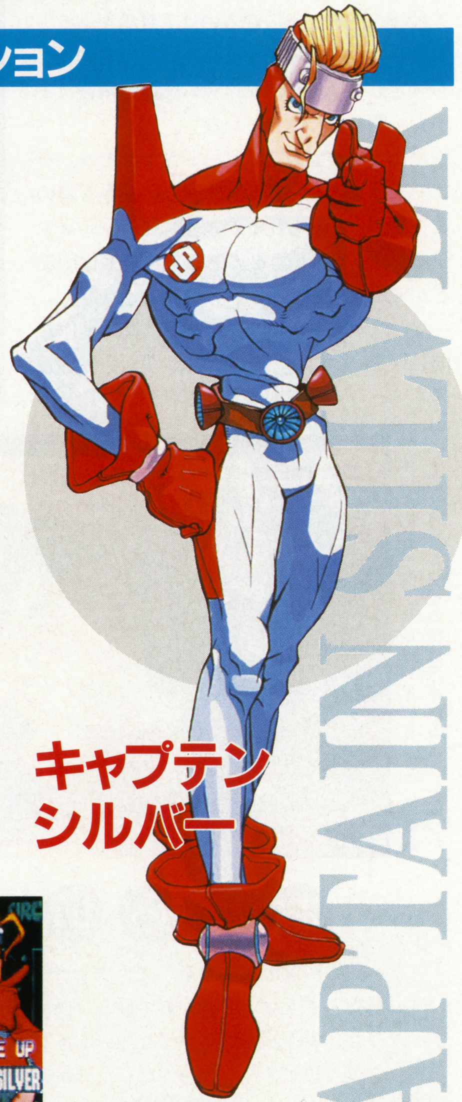
この超越した能力を持つサイボーグを，人々は羨望と畏怖の念を込めてこう呼んだ。〝バトルサーキット（戦闘回路）″と！

無限のパワーを得た5人の戦士

この『バトルサーキット』は，『ファイナルファイト』や『D&D®』シリーズなどに代表される，1対多タイプの格闘アクション・ゲームだ。タイトル名だけだと，カーレースや陸上競技のゲームを連想してしまうが，そういった要素はない（と思われる）。

ちなみに，近未来を舞台にした格闘アクション・ゲームは，94年秋に発売された『パワードギア』以来なので，同タイプのファンにとっては待望の新作というわけだ（ロボット関連，版権関連をのぞけば，あの『キャプテンコマンドー』以来）。

使用キャラは5人のバトルサーキットから選ぶことが可能。さらに，最大4人までの同時プレイができるようになっているぞ（その場合は専用の筐体が必要)。協力プレイが有利に働くようなシステムもいくつか導入されているので，多人数プレイ（パーティ・プレイ）がアツくなりそう。



キャプテンシルバー

▲超柔軟体質の肉体を活かしたトリッキーな攻撃を得意とするが，気を抜くと全身が軟体化して収拾がつかなくなる。つねに冷静沈着な，チームのリーダー的存在

▲キャラ選択画面。5人のバトルサーキットは，それぞれ基本性能のバランスや，使用できる必殺技が異なる

サイバーブルー

◀全身に武器を装備した，超一流の賞金かせぎ。依頼された仕事をやりとげることに誇りを持っている。根っからのプレイボーイだが，実力はチームで一番

▲ゲーム画面はこんな感じ。写真は，イエロービーストが周囲の敵にダメージを与える「メガクラッシュ」を使っているところ

特徴となるシステム

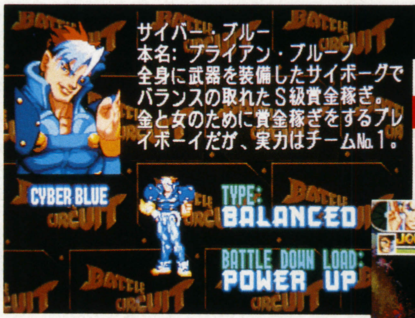
本作品のウリとも言えるシステムは,「バトル・ダウンロード」と「バトル・アップグレード」の二つ。

バトル・ダウンロードは,自分を含めた仲間全員の能力を一定時間強化する技。使用回数はストック制で(シューティング・ゲームのボンバーみたいなもの),どの能力を強化するかは使用キャラごとに異なる。プレイ人数が多いときほど役に立つだろう。

バトル・アップグレードは,ステージ・クリアでもらえる報酬(ほうしゅう)や敵が落としたコインで,新しい必殺技を買うというもの。こまめに買い物をしてもいいし,最強の必殺技を手に入れるまでコインをタメてもいい。多人数プレイでは,特定のキャラだけにコインを拾わせて……といった戦法も可能だぞ。

このように,プレイヤー人数が多くなるほど,戦略の幅が広がるシステムが導入されているほか,全キャラ共通の攻撃として,緊急回避用の「メガクラッシュ」やタメ撃ち「チャージショット」が使用可能になっている。これらの要素を使いこなして,七つのステージを突破しよう。

バトル・ダウンロード



▶キャラ紹介画面。性能バランスやバトル・ダウンロードで強化できる要素も表示されている

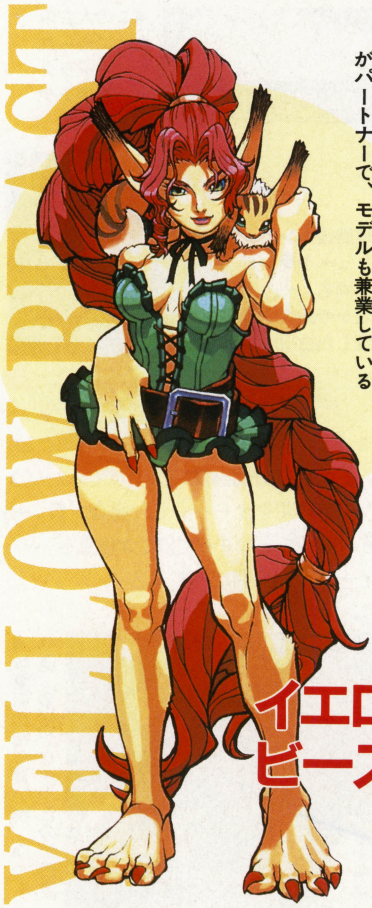
▼サイバーブルーのバトル・ダウンロードは攻撃力の強化。ボス戦などで活用しよう

バトル・アップグレード

▲お店(サイバーソフトショップ)に入るとこのような画面に。手持ちのコインや仲間の装備を考えて,何を買うかを決めよう

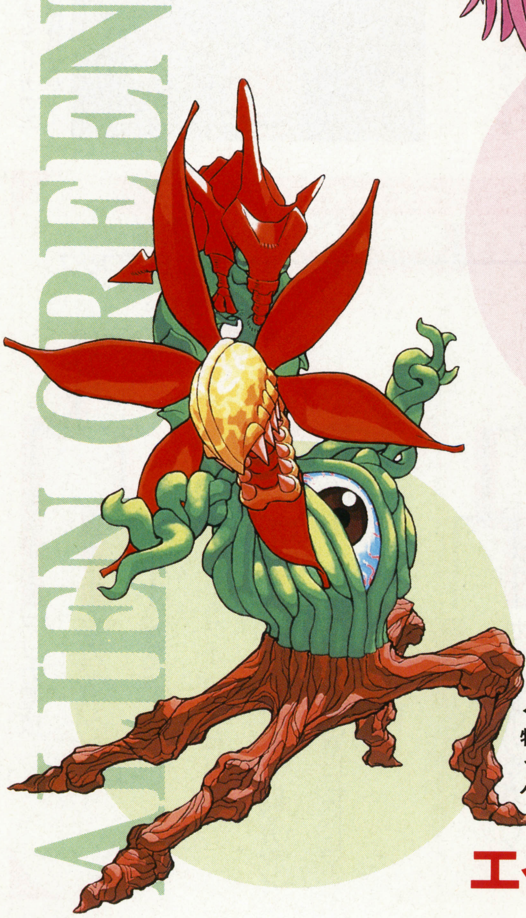
ピンク オーストリッチ

▲空を飛べるピンクのダチョウと,チームで唯一の生身の少女という,変わった組み合わせのコンビ。ちなみに,ダチョウの名前はピンキーで,少女の名前はポーラ・アブドゥル



イエロー ビースト

◀猫型戦闘回路を埋め込んだ、しなやかなボディの持ち主。キツネリスのフィンがパートナーで、モデルも兼業している



エイリアングリーン

◀口が花,脚が根,腕がツタという,植物のような謎の生命体。地球外生物という説もある。性格は脳天気だが,超自然パワーによる驚異的な攻撃が得意

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
※記事内容とゲーム画面は開発中のものです

雑誌社対抗『ストEX』大会に参加したベーマガ・チームの運命やいかに!?

ストリートファイターEX メディア対抗戦レポート

■アリカ／カプコン　■アーケード　■稼働中

（文／加藤義文）

メディア対抗戦開催！

「1月15日に秋葉原トライタワーで雑誌社対抗の『ストEX』大会が開催される」という情報を受けた僕と白川は，『A.A.ストEX』対2P戦攻略担当ということもあって，ベーマガ代表として大会に出場することになった。

当日，トライタワーには各雑誌社の猛者が集結。受付時間が終わるころには15誌の参加チームがすべてそろい，アリカ側からルールの説明がなされたのだが……。

じ……10万円!?

2対2の勝ち抜き戦，一度使用したキャラは再び使うことはできない，優勝チーム（雑誌社）は㊙情報掲載権の獲得，と，大会参加申し込み時にあらかじめ説明されていたルールの確認が済んだあと，さらに，アリカ側からこんな賞品が提示された。

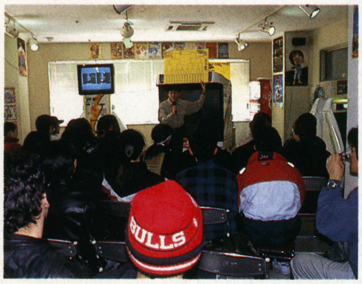
「勝利チームには10万円相当のお好きな電化製品をプレゼントします！」

何ィ……！　スゴいぞアリカ！　でかいぞアリカ！　なんでもアリカ（失礼）!!

むーん。この賞品を獲得するため……いやいや，『A.A.ストEX』対2P戦攻略担当の意地と名誉にかけて，かならずや優勝せねばなるまい！

すでに僕の頭のなかでは賞品が回転していた。10万あれば，サターンとVサターンとHI-サターンを買ってもお釣りがくるぜ……！

◀試合前のウォーミングアップのひとコマ。妙に真剣な顔つき



◀大会の説明をするアリカの三原氏。このあと爆弾発言が……

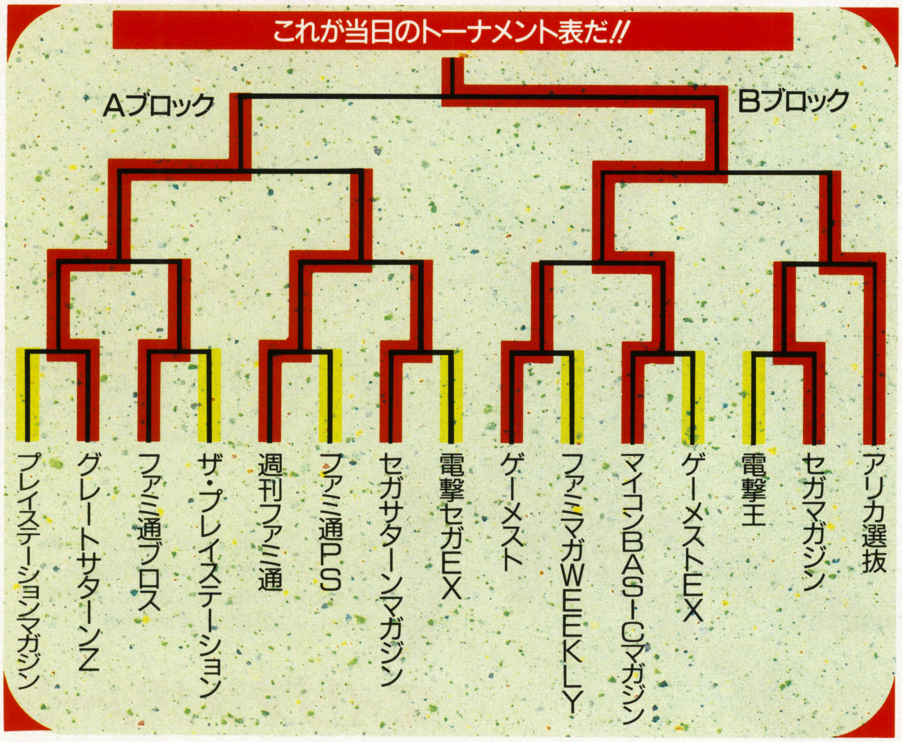
試合の行方

1人2殺――。1度使用したキャラが2度と使用できないルールである以上，有利にコマを進めるためにはこの作戦しかない。だが，先日から白川が「勝てる気がしない」と，妙に弱気になっているため，まずは僕が先鋒でリュウを使って出場することになった。

1回戦の相手，ゲーメストEXチームに対しては2人抜きすることに成功し，2回戦へ進出。つぎのゲーメスト・チームから，万全を期す意味で僕がフォローにまわり，白川を先鋒として投入していくことになった。だが試合前の不安はどこ吹く風，ここで見事に白川ガイルが2人抜きを果たして，3回戦へ進出。調子づいた白川がアリカ選抜チームにザンギエフで2人抜き，さらに決勝戦のグレートサターンZチームには，ほくとで2人抜きを達成し，見事ベーマガ・チームの優勝が決定した！

◀この大会のために作られた，キャラクター使用チケットがコレ

▶優勝後インタビューを受ける両名。一番右が今回大活躍した白川



秋葉原を走れ！

「それでは，優勝したベーマガ・チームには，ただいまから15分間，買い物をしていただきます。規定時間をオーバーした場合，買い物料はそちら持ちとなりますのでご注意を……」

おィー！　15分間だってェ？

「では，どうぞ！」

◀秋葉原の街で買い物。ゆっくり選ぶ余裕がなかったのが残念

特報

キミはもう見たか!?
4人の隠しキャラクター登場!

毎月『ストEX』に関連する情報をお届けしてきたが，今回はちょっとすごいぞ。タイトルを見てもらえばわかるように，なんと『ストEX』には隠しキャラが存在するのだ！

使えるキャラクターは（とりあえず）4人いて，いわゆるリュウケン・タイプが2人に，ザンギエフのような必殺投げを持つキャラが1人，そして，キック系統の技を得意とする女性キャラが1人という内訳になっているぞ。

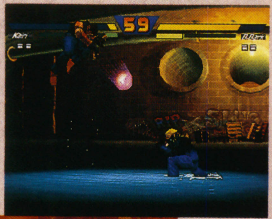
使用条件は右に示したとおりだ。ゲームの発売時期から考えると，そろそろ各所のゲーム・センターに出現してもいいころだろう。

基板の電源投入時間が合計460時間を超えればOK

●カイリ●

ケン使いにオススメのキャラ。神気発動（波動拳）や魔龍裂光（昇龍拳），魍魎渦旋（竜巻旋風脚）と，頼りになる必殺技を持っている。

ただ，このゲームのカナメとも言えるスーパーキャンセルをキメるタイミングがケンにくらべてややシビアなため，なれるまでは苦戦を強いられることになるかも。瞬獄殺タイプの必殺投げも用意されているので，使い手によってはテクニカルな闘いが展開できそうだ。



◀神鬼発動は当たれば強力なスーパーコンボなんだけどね……

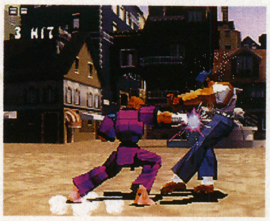
▲瞬獄殺タイプの技，凶邪連舞。キマれば相手の体力を3割ほど奪えるが，発動したのを確認後，ジャンプすることで簡単に回避されてしまうのが難点だ

◀一見対空技のような豺狼兇手だがよくツブされる。連続技に使え

●アレン スナイダー●

スーパーキャンセルがらみの連続技の威力ではリュウに一歩ゆずるものの，必殺技単体で見れば，リュウよりはるかに強力なものが用意されている。とくに至近距離でヒットさせるジャスティスフィストは強烈だ。

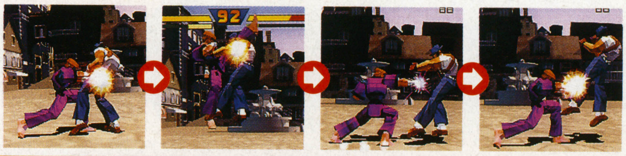
リュウケン・タイプでありながら，必殺投げも持っているという，『ストリートファイター』シリーズにはめずらしいキャラ。相手を投げるときにこれを使えば，投げ抜けをされることがないのだ。



◀ジャスティスフィストは連続技に使うと強力

アレン使いなら一度はキメたい！

ファイヤーフォース→トリプルブレイク→ジャスティスフィスト→ファイヤーフォースは，キマると爽快だっ!!



●ダラン マイスター●

強力な必殺投げが用意されているほか，飛び道具を跳ね返すことができる打撃必殺技や対空に使用できるスーパーコンボを持っており，同タイプのキャラであるザンギエフより攻め込むための選択肢が多いのが魅力。ただし，ジャンプの飛距離がとても短く，必殺投げの間合いもそれほど広くはないので，基本は打撃必殺技での攻め。これで相手をじりじりと追いつめてから，あらためて必殺投げを狙っていくことになるだろう。

◀▼ラリアットは飛び道具を跳ね返せる。これを主体に攻めろ！

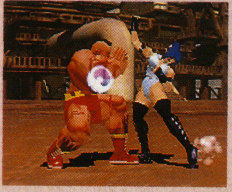
とにかく投げまくり!!

●ブレア デイム●

「必殺技を連続技に組み込むためには中攻撃から」が基本の『ストEX』キャラの中で，弱攻撃から必殺技に移行することのできる少数派。とくに，しゃがみ弱キックをキャンセルしてのシュートキックは簡単かつ強力だ。この必殺技は，コマンドを連続で3回入力すると多段ヒットとなるうえ，最後の1回を強でキメれば相手が空中高く浮くようになっている。そこから空中コンボで追加ダメージも狙えるのだ。

▲シュートキックは相手にガードされると，反撃を受けてしまうおそれがある。その場合，スーパーキャンセルでフォローするしか手はないので注意すべし

▼シュートアッパーはブレアの必殺技の中で唯一弱攻撃からの連続技とはならないが，ガードさせれば反撃を受けることがないのがメリット


▲お嬢様だけに，ひかえめな感じのする（？）ガードブレイク。自分の身体が前にでるので反撃されやすい

豪鬼の使用コマンド，ガルダの出現条件は「ALL ABOUT ストEX」で!! P.204を見よ!!

続報!

Gダライアス DARIUS

新フィーチャーを大解剖!

■タイトー ■アーケード・ゲーム
■シューティング ■発売日未定

横シュー・ファン待望のシリーズ最新作『Gダライアス』。第2報となる今月は，新フィーチャーを解説していこう。バック・ストーリーも読んでね。（開田清隆）

シルバーホークの操作と「キャプチャー・システム」

キャプチャーとは?

『Gダライアス』のウリの一つが，新フィーチャーである「キャプチャー・システム」だ。これは，敵に「キャプチャーボール」というものを当てて捕らえ，自分の護衛にするというもの。『外伝』にも一部の敵を捕らえるシステムがあったが，戦略的意味はほとんどなかった。しかし本作の場合は，キャプチャーを利用した強力な特殊攻撃が存在しているほか，ボスをのぞく，ほとんどの敵をキャプチャーすることが可能。重要なファクターと見て，まちがいないだろう。

操作系は1レバー＋2ボタンで，レバーは自機の移動，ボタンはAボタンがショットとボムによる通常攻撃，Bボタンが「キャプチャーボール」の発射となっている。くわしくは右の図を見ていただきたい。なお，キャプチャーボールはストック制になっており，通常攻撃はアイテムによりパワーアップするぞ。

操作方法

8方向レバー — シルバーホークの操作

Aボタン	Bボタン	
対空，対地攻撃	キャプチャーボール発射	通常時
タメ押しでαビーム	キャプチャーボム（キャプチャー解除）	キャプチャー時

キャプチャー時の性能と特殊攻撃

キャプチャー時の敵の援護行動は，敵の種類によって決まっている。動きは，自機のまわりに固定される「固定型」と，自機を追う「トレース型」の2種類。援護の方法も，弾を発射する攻撃型と，自機を守る防御型の二つに大別される。「○○○は固定の攻撃型」と性能を把握(はあく)しておき，状況にあわせてキャプチャーする敵を選ぶのが理想だろう。

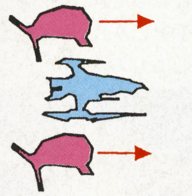
キャプチャーしているときは，以下の強力な特殊攻撃が使用可能だ。Aボタンを一定時間タメ押ししてから離せば「αビーム」を発射。Bボタンでキャプチャーを解除し，ほかの敵にぶつければ，「キャプチャーボム」となり，爆発させることができる。

▶キャプチャーの例

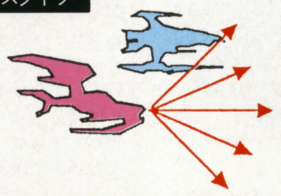
敵のキャプチャー時の移動タイプと攻撃方法の例。上の「Rネシウム」は前方へ，下の「Rミラーゼ」は5WAYで攻撃する。

▲キャプチャーする敵は，性能とステージの状況を考えて選びたい

固定タイプ



トレースタイプ



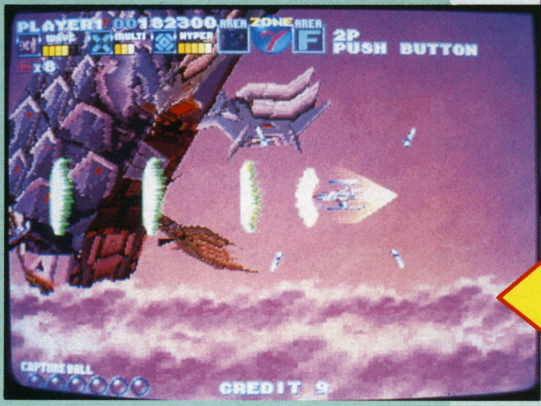
▲「αビーム」でゾーンβのボスを攻撃。キャプチャーした敵をエネルギー変換して発射するのだ

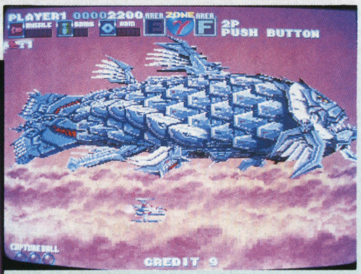
「エリア分岐システム」と，巨大戦艦の関係？

『Gダライアス』の各ゾーン（ステージ）には，新たな概念である「エリア」が複数存在し，プレイヤーが進むルートをゾーンの途中で選択できるようになっている。これがもう一つの重要なフィーチャーである「エリア分岐システム」だ。

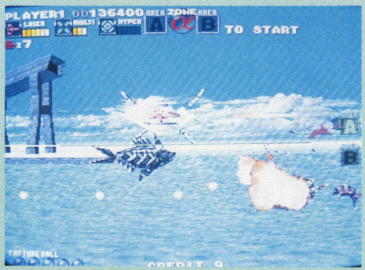
前作までのシリーズでは，ステージを選択する「ゾーン分岐」というものがあったが，本作の「エリア分岐」は，それを一つのステージ内で行なうものと考えていい。たとえば，海面を進むゾーンの場合，途中で空中に上昇するか，海中を進むかといった分岐がステージ途中に存在している。当然，それぞれの背景がちがうだけでなく，海中の場合は障害物が多いが敵は少ない，空中の場合はその逆で，障害物はないかわりに敵の攻撃がキビしい，と対になるエリアの性質は大きく異なっている。このような分岐は，各ゾーンに最低一つずつ存在し，通過したエリアによりボスの形状，攻撃方法も変わってくるらしい。戦略性がかなり高くなりそうだ。

なお，その対ボス戦では，3D処理の強みを活かした，今までのシューティング・ゲームにないくらいハデな演出が用意されている。『レイストーム』にゃ負けない立体的なボスの動きは必見だぞ。





◀▲シリーズの特徴である巨大戦艦の〝巨大さ〟がみごとに演出されているシーン。遠距離で自機と平行に進んでいるシーラカンスだが，いざ戦闘となると，こんなにデカくて手強いぞ



◀エリア分岐が，戦略性アップにひと役買っている

▲前ページと同じゾーンβのボスでも，よく見ると各パーツがちがっている。わかるかな？

プレイの前に必読！「STORY of G DARIUS」

広大な宇宙に一つの惑星があった。

その星に生まれた生命は，時をへて文明を手に入れ，そのために争い，滅亡の危機に瀕した。

だが，1人の男によって平和はふたたび甦った。

男の名は「アムネリア」。

彼の名を星の名にして称え，人々は暮らしていった。

彼はあるものの導きにより力を手に入れ，世界を救った。その力は子孫に受け継がれていく。

そして時は流れる。アムネリア歴547年，王ブレザはあるものを偶然発見する。

代々アムネリアの血筋には不思議な力があり，彼もまた例外ではなかった。

王であり，この星一番の科学者であった彼は，新しいエネルギーの研究に没頭していた。

ここアムネリアでは「カジュ」と呼ばれる土がとれ，これとある種の液体を調合して作った「ノア」と呼ばれる液体に浸けることにより起こる振動により，動力を得ていた。

しかし，「カジュ」はアムネリアの命ともいうべき木々が育つのに必要なものであり，有限なために深刻な問題となっていたのだ。

そんなとき，王ブレザは究極とも言えるエネルギーを作りだす方法を発見，アムネリアのエネルギー問題は一気に解決した。

ふたたび人々の生活がうるおいはじめたころ，王は宇宙開発の発表を行なった。

「やがてこの星も我々の生活の場として窮屈と感じる時代がくるだろう。その日のために私は新たな大地を皆に与えることを約束する」

アムネリアの衛星「ブレザ」に人が住むようになり，50年の歳月がたとうとしていた。

平和をきわめたこの時代，人々は600年前のあやまちをくり返すがごとく，二つの星で争いをはじめた。

そして6年後，アムネリアのもう一つの衛星「マーサ」の取得をめぐり，アムネリアとブレザの戦いは熾烈をきわめていった。

ほとんどの科学者はいかに多くの人を死にいたらしめるかの研究に没頭していき，ついに悪魔の力を作り上げてしまった。

悪魔の名は「All Nothing」，すべてを無にする兵器の名前である。

この「A.N」を使った戦いにより，「ブレザ」という星が宇宙から消えた。

自らのあやまちに気づいた人々は，兵器を捨てふたたび平和の道を歩みはじめた。

このときアムネリア歴609年，アムネリアの血を引く新しい命が誕生した。

そして14年後，大戦によって最後のアムネリアとなった少年は王となった。

この幼き王もまた不思議な力を持っており，復興を目指す人々の道しるべとして活躍してきた。

そんな彼が王となることを誰もこばむ者はいなかった。

新王誕生で沸き返る人々の前でアムネリア25世が最初に言った言葉は

「備えよ！　やつらがやってくる！」

であった。

幼少のころから持っている「未来を見る」能力（ちから）で，何回も危機を救ってきた新王の言葉を誰1人疑う者はいなかった。

そして王立宇宙軍を設立，その3年後にやつらがやってきた。

完璧を期した宇宙軍はアムネリアの衛星「マーサ」にてやつらを迎え撃った。

最初の閃光が見えてから3時間後，宇宙軍は壊滅し人口の3分の2を失った。

のちの調査で，マーサで戦った敵戦力は，偵察程度のものであったことが判明。

このことがあり，人々はいつしか未知の侵略者のことをアムネリアで「死を司る」の意の「シーマ」と呼ぶようになる。

アムネリアの文明ではシーマに対抗できないと，人々が絶望しかけているとき，王は言った。

「われわれが生き残るには，もうこれしかない」

王が言った最後の策は，かつて一つの星を滅ぼした悪魔の力「A.N」とシーマの力を融合した戦闘機を創りあげるというものだった。

王の言葉を実現化すべく，マーサ戦にて手に入れた敵ソルジャーをもとに2機の最新鋭戦闘機が完成した。

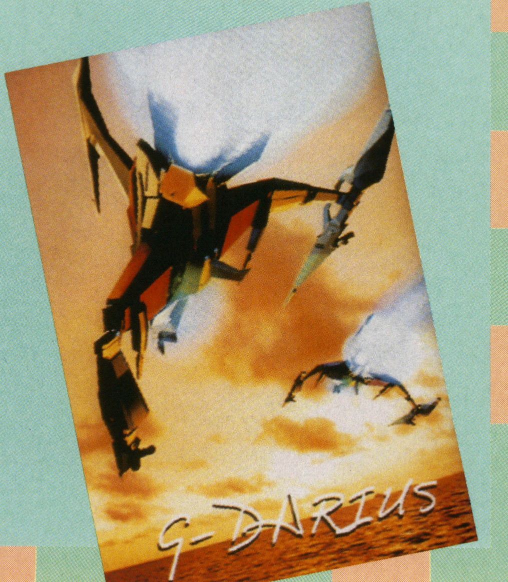
その戦闘機は世界を救った「アムネリア1世」を導いたと言われている伝説の鳥と同じ名前である「シルバーホーク」と名づけられた。

敵の本体はすぐそこまで迫っている。

王立宇宙軍の生き残りであり，最後の切り札「サムラック・ライダ」「ルティア・フィーン」の乗ったスペースクルーザー「エンゼルガード」は，その格納庫に〝銀色の鷹〟を乗せ，今カタパルトを飛び立った。

アムネリア王は小さくなっていく機体を見つめ，小さくこう言った。

「君らは生命（いのち）の誕生（はじまり）を見るだろう……」



いよいよ開幕「The king of iron fist3」

鉄拳3

■ナムコ ■対戦格闘
■２月発売予定

先月号で速報をお届けしたばかりの『鉄拳３』が，早くも発売される。プレイの前に，このページで新システムを予習しよう。（文／開田清隆）

「横移動」で『鉄拳』のセオリーが変わる？

この号が発売されるころには，すでにゲーム・センターに登場しているはずの『鉄拳3』。今回は，1月に行なわれたナムコの発表会に出展されたバージョン（開発度80%）をもとに，戦闘システムを解説していこう。

基本的な操作は，前作までとほとんど同じ。操作系は1レバー＋4ボタンで，ボタンはそれぞれ左右のパンチとキック。ガード操作はレバー入力のほか，『2』から採用された「ニュートラルガード（レバー・ニュートラルで立ちガード，レバー下でしゃがみガード）」も継承されている。

◀『鉄拳』にも，軸ずらしのシステムが！ 操作は慣れが必要かも

以上の各操作に加えて，新たに追加されたのが，「横移動」システムだ。レバーを上or下に「コン」と短く入力すれば，奥または手前にすばやく軸をずらすことができる。相手の攻撃を回避し，技のフォロースルー中に反撃，なんてことが可能になったのだ。『鉄拳』シリーズは技のコンビネーションが豊富なだけに，それを一瞬で回避できる横移動は，必須のテクニックとなるかもしれない。しかし，操作がレバーの上or下という入力なので，「横移動しようとしたら，ジャンプが暴発」なんてこともありそう。

◀新システム「牽制起き上がりキック」の使い勝手は？

『3』には，ここで紹介した横移動以外にも，打ち上げられるなどしてダウンしたときにすばやく起きあがる「受け身」，ダウン時に相手の接近（追い撃ち）を防ぐ「牽制（けんせい）起き上がりキック」なども導入されている。これらは，来月以降にくわしく解説していく予定だ。

"風間　仁"をはじめとする大会参加選手たち

『3』に登場するキャラは，一八の子「仁」をふくめた10人。そのうちの8人を紹介しよう。吉光と，カポエラ使いの「エディ・ゴルド」は都合上お見せできない。ゴメン。

▲アーマーキングがセコンドについた，2代目キング。ダウンしている相手をつかみ，投げられるのだ

▼１作目から出場している熱血格闘家ポール。46才となった彼だが，落葉のキレは変わらず

▲15年のあいだ，アンナとともにコールド・スリープされていたニーナ。ディバイン系の浮かせ技も健在

◀踵切りのようなケリ。仁の技は三島流をアレンジしたものが多い

▶新キャラのリン・シャオユウ。トリッキーな中国拳法を使う

▲黄　秀一選手のモーションにより作られた新キャラのファラン。スタイルはもちろんテコンドーだ

第3回大会を制するのは誰だ!?

©namco

インターネット上のゲーム・センター

「バーチャルゲームセンターシステム」 Virtual Game Center

三菱電機とセガが合弁会社を設立!!

三菱電機がゲーム・センターを作った，と書くと，なんだか違和感がただよってくるが，これがセガと一緒，となると，また話はちがってくる。しかも現実に，ではなく，インターネット上というのだから，なおさらだ。

このまったく新しい形態のゲーム・センターの名前は「バーチャルゲームセンター(以下VGCと略)」。わかりやすさという点では最高のネーミングがなされたこのシステムは，現在のところ試験運用中で，本格運用は2月から。下記のような4種類のゲームを楽しむことが可能だ。特徴的なのは，どれもe-mailを利用してゲームを進めていくという点。リアルタイムにデータをやりとりするわけではないため，ゲームの進行が通信環境にあまり左右されないというわけだ。これらのゲームを楽しむには，末尾がjpで終わるメールアドレスを用意し，さらに2月上旬に1,000円で発売される予定の「VGCシステムCD-ROM」を購入する必要がある。このCD-ROMには，VGCにアクセスするための「コアシステム」と，下記の4種類のゲーム，通信ソフトにメールソフトなどが収録される。

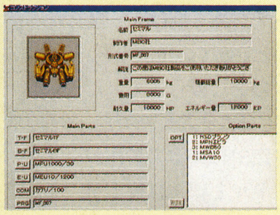
▲これがVGCコアシステムのメイン・メニュー。まずはビジターで入会登録などを済ませる必要がある

◀VGCで遊べるのは，この4種類のゲーム。どれも独立して遊ぶこともできるようになっている

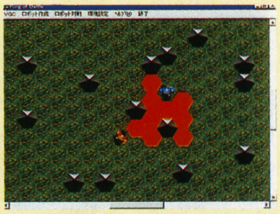
VGC対応ゲーム4タイトル

VGC ウィンバトル

アルゴラボの『ウィンバトル』といえば，初心者にも複雑すぎないシンプルな設計が好評なSLG。『VGCウィンバトル』は，そのVGC対応版。遠く離れたプレイヤーともVGCを通して対戦を楽しめるようになっている。全ユーザーが参加可能なトーナメントが定期開催されるほか，さらに自作のマップをサーバーに登録したりすることも可能だ。



▶対戦用の項目が用意されたメイン・メニュー



◀シンプルでわかりやすい設計。1人でも遊べる

King of Battle

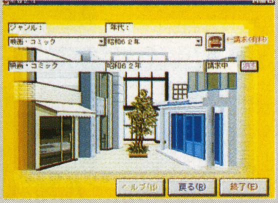
用意されたもののなかからボディやパーツを選んでロボットを組み立て，さらにはその制御用のプログラムを書いて，他のプレイヤーの作ったロボットと対戦を楽しむというシミュレーション。e-mailを利用した対戦方式にとてもよくマッチしたゲーム内容だと言える。個別対戦のほか，定期的に大会などが開催される予定。

◀ボディやパーツを組み合わせてロボットを作る

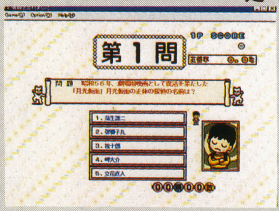
▶制御用のプログラムも勝敗をわけるポイントだ

クイズ宿題を忘れました

アーケードなどでも好評なクイズゲーム。VGC版では，あらかじめ用意されている問題を解いて成績を競ったり，ジャンルや出題範囲の年代を指定して新しい問題を取り寄せたりといったことが可能になっている。また，4月からは自分で作成した問題をほかのユーザーに向けて発表することができる点も，大きな特徴だ。特典の用意された大会も開催される予定。



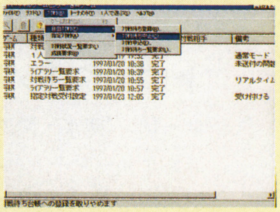
◀ジャンルと年代を指定して問題を請求できる



▶正解率と全問回答するまでの時間を競う

古典ゲーム 将棋

古典ゲームとは，その名のとおり，古くからよく知られているゲームを指す。現在は将棋だけだが，これから先，囲碁やチェスといったゲームのサービスが追加されていく予定。自分の強さや対戦できる時間帯などを登録しておけば，日本全国の対戦相手とこれらのゲームを楽しめるようになるわけだ。トーナメントも開催されるので，全国規模での腕試しもできる。

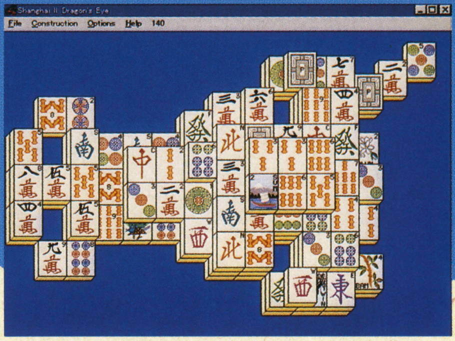


▶これさえあれば，対戦相手に困ることはない

◀将棋以外のゲームも近くサポートされる予定だ

パソコンソフトのコンビニ流通事情

▶▶▶ お弁当買いますか?それともパソゲー買いますか?



いま，全国のコンビニや，スーパーで，パソコンのソフトが安価で売られていることに気づいているかな？　たった1,000円で，人気ソフトを集めた体験版を買えるんだから，これはちょっとした事件だ。

仕掛人は，化粧品やセッケンで知られる花王株式会社と，その呼びかけに応じたNECインターチャネル，日本IBM，富士通パレックスというコンピュータ業界では日本屈指の大手だ。昨年の7月から試験的な販売が開始され，すでに10月には正式に始動，現在14,000以上の店舗にタイトルが並んでいる。全国に広い販売網を持つ花王だからこそ可能な一大プロジェクトと言えるだろう。

ここまで書くと，家庭用ゲームをコンビニ販売している「デジキューブ」が同時に思い浮かぶかも。まあ一見すると同じに感じられるが，根っこから見てみると全然ちがうものだとわかるはずなので，ここで説明しよう。

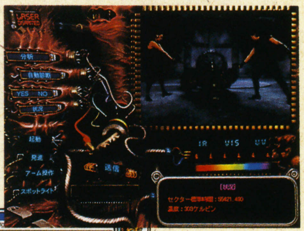
まず，購買意志。家庭用ゲームは欲しいゲームがあるからコンビニで名指しで注文をするわけで「目的買い」の傾向が強い。パソコン・ユーザーが同じコトをするなら，専門店へ足を運ぶのが筋だろう（愛想の悪い店ほど安いしね）。やはり，コンビニでパソコンソフトを買うのは，ぶらりと夜食でも買いにきたときであって，言うなれば「衝動買い」や「ついで買い」なのだ。パソコンを買ったばかりで遊ぶゲームがわからないというライトユーザーの新耕開拓，これが今回の課題。

だから，もう一つの特徴として，花王のCD-ROMソフトは，雑誌コーナーに置かれることが多い。6タイトルを納める専用のケースは，コンビニの雑誌ワゴンの横幅にピッタリに作られ，値段は2,000円を切る価格帯を目標にしている。発売タイトルはCD-ROM情報誌のほか，機能を限定した体験版，あるいは，一度旬（しゅん）をすぎたソフトの価格を下げての再販など。「この値段では」と買うのをためらっていたライトユーザーに対象をしぼり込んだ格好だ。

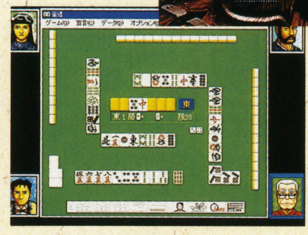
販売形態も特殊で，毎月25日に6本の新作が発売され，前の月のタイトルと総入れ替えをされる。スーパーでは現在，パソコン本体を購入する際に気軽にソフトも手にとれるよう，主としてパソコン・コーナーに売場を設置して対応をしている。

コンビニ販売については，今後も綴（と）じ込み付録で紹介をつづけていくぞ。（藪良小路）

◀パソコンが一般家庭に普及してきたからこそ，可能になった販売形態



▶『デイドラス プロローグ』は3枚組ソフトの1枚。気に入ったら残りを特別価格で通信販売にて入手可能



◀『雀道』のように続編がでたためにショップから姿を消した名作ソフトも，低価格で帰ってくる

▲『クリックアイランド』は最新ゲームの体験版集。紹介だけなら100タイトルを収録している

知られざる花王株式会社

家庭用製品が売上の86%を占める花王には，もうひとつの顔がある。フロッピーを自社ブランドで12年間作りつづけ，CD-ROM生産ラインまで所有，OEM製品も数知れず提供してきた情報産業企業という一面だ。ビジネスユースでつちかった技術を家庭に還元したいという思いが今回の企画の発端になったという。（写真はすみだ事業場社屋）

CD-ROMタイトル取扱店

▶コンビニエンスストア

- ローソン（関東・関西）
- ファミリーマート（東京）
- サンショップ　ヤマザキ（全国）
- サークルケイ（全国）
- サンクス（全国）
- ミニストップ（全国）
- am pm（全国）
- 九州SPAR（九州）
- そのほか（各地区）

▶スーパーマーケット

- ダイエー（全国）
- ジャスコ（全国）
- ニチイ（全国）
- イズミヤ（全国）
- イトーヨーカドー（全国）
- 西友（全国）
- ユニー（全国）

※一部取扱いをしていない店舗があります

コンビニエンスストア発売タイトル一覧('96年10月25日～'97年2月25日)

発売日	タイトル	解　　説	対応機種	価格(税別)
96年10月25日発売	ゲーム宝箱1号	『ザ・コンビニ』『卒業II』『大逆鱗』などの体験版を5本収録	Win95専用	780円
	ソフト探検隊1号	CDソフト情報誌。『ViViDeVaViDe』をはじめとするカードゲームを特集している	Win3.1／95	780円
	らくらくインターネット 音楽1000	音楽をあつかったホームページURLを満載したデータベース。英和翻訳ソフト付き	Win95&Mac	980円
	ラバンダ51	女性グループ「ラバンダ51」のエンターテインメント。ミュージックCD付き	Win3.1／95&Mac	1,800円
	周富徳CLICK COOKING	料理人・周富徳が，中華料理の作り方をわかりやすく教えてくれる	Win3.1／95&Mac	1,980円
	ガメラ2トクトク宝箱	映画『ガメラ2』の特別版のプロモーションビデオ，セーバー，タイマーなど収録	Win3.1／95&Mac	1,980円
96年11月25日発売	ズバリッ/姓名判断～金高信一郎姓名学辞典95	名前を入力するだけで，その人の運勢がわかる簡単占いソフト	Win95専用	1,980円
	はがき写真館　mini	写真やイラストを編集し，オリジナルのハガキを作成できるツール	Win95専用	1,980円
	スキー電脳レッスン～三浦雄一郎 監修	インタラクティブなスキー指南書。まずは自分のクセを知ることから	Win3.1／95	1,980円
96年12月5日発売	らくらくインターネット ショッピング1000	ショッピング・サイトの紹介ソフト，ショッピング編	Win95&Mac	980円
	インターネットFOCUS	週刊誌『FOCUS』のホームページ1年分を1枚のCD-ROMにまとめたもの	Win3.1／95&Mac	1,800円
	ハイパー・プラネット 冬	冬の日本で見える星座を中心に，宇宙をBGMやグラフィックスをまじえ解説する	Win3.1／95	1,980円
96年12月25日発売	ゲーム宝箱2号	『バーチャファイターPC』など，セガとゲームバンクのソフトを5本収録	Win95専用	780円
	クリックアイランド	パソコン・ソフト約100タイトルの静止画像と体験版40本。ゲームも収録している	Win95専用	780円
	デイドラス プロローグ	ハリウッド俳優による実写と3DグラフィックスがウリのAVGの1枚目	Win3.1／95	980円
	らくらくインターネット ゲーム300	目的のホームページのURLをすばやく確認，接続できるデータベースのゲーム編	Win95&Mac	980円
	ViViDeVaViDe	ポーカーにも似たトランプゲーム	Win3.1／95&Mac	1,980円
	ぷよぷよ	名作落ちものパズルの原点が廉価版に。機能制限は「なぞぷよ」がないくらい	Win3.1／95	1,980円

1月25日発売タイトル

かけそば一代記ダッシュ
■Win3.1／95&Mac
■980円

▲しりあがり寿のキャラが印象深いソバ屋アクション

クロックワークス
■Win3.1／95
■1,980円

▲パジノトフが総監修した時計パズル。全100面

雀道
■Win3.1／95
■1,980円

▲人気麻雀シリーズの『I』。CPUの積み込みがない

ファンタズム 第1章
■Win3.1／95
■1,980円

▲CD7枚組AVG序盤。完全版は特別価格で購入できる

ちゃっかり赤ずきんチャチャ
■Win95&Mac
■1,980円

▲『チャチャ』の素材集。発売済タイトルの廉価版だ

逆鱗 GEKIRIN
■Win3.1／95
■1,980円

▲マウスで手軽に遊べる単純明快アクションRPG

▲プログラムは知る人ぞ知る木屋善夫。王国を救う宝剣を求めひたすらダンジョンに挑むのだが，経験値かせぎや謎解きの必要がない

2月25日発売タイトル

ゲーム宝箱3号
■Win95専用
■780円

▲『マラソン2』など海外でも人気のソフトの体験版集

らくらくインターネット 企業1000
■Win3.1／95
■980円

▲日本企業のホームページURL＋リクルート情報を

スーパー上海 ドラゴンズアイ
■Win3.1／95
■1,980円

▲麻雀パイ・パズル『上海』と『ドラゴンズアイ』

ちゃっかり水色時代
■Win3.1／95&Mac
■1,980円

▲コミックを題材にしたエンターテインメント素材集

うごくヤンサンあたらCD ぜったいアイドル／小畑由香里
■Win95&Mac
■1,980円

▲小畑由香里のデータベース。動画，ボイス，音楽も

Dogz(ドッグズ)
■Win3.1／95&Mac
■1,980円

▲犬の飼育SLG。マウスで芸をさせたりすることも可能

▲もともと海外移植だけにちょっとクセのある5種類の犬たちが登場。スクリーンセーバーやアクセサリとしての機能もある

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!! ウィン!! NEWS セガがMMX+Windows95専用『電脳戦機バーチャロン』を発表!!

1995年に発表されて以来，いまだにゲーム・センターでも根強い人気を保っている『電脳戦機バーチャロン』。サターンに移植されたこのゲームが，Windows95へも移植，発売されることが決定した。

『電脳戦機バーチャロン』は，2本のスティックとその先端にとりつけられた2種類のボタンを使い，ポリゴンで描かれたVR(バーチャロイド，早い話がロボットだ）をあやつり，1対1のバトルをくり広げていくというリアルタイムのアクション・ゲーム。使用する機体によって，武装や攻撃力，移動スピードなどに差がつけられているところが大きな特徴で，その特殊な操作にまず慣れ，機体なりのクセをつかまないとコンスタントな勝利はあり得ない。操作に慣れ，まるで自分が乗り込んでいるかのように操縦できるようになると，つぎは戦術的な面でのテクニックが必要となってくる。このあたりは『バーチャファイター』シリーズのような対戦格闘に通ずるものがある。実際，CPUが操作する敵をつぎつぎと撃破していく1Pモードもおもしろいのだが，真の醍醐味は対戦にあるということが，昨年末に発売されたX-BAND対応のサターン版が好調なことからもわかるだろう。

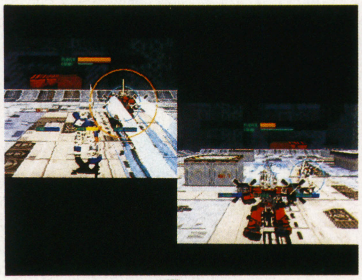
さて，このWindows95版『電脳戦機バーチャロン』だが，特殊な操作をどう処理するのか気になる人も多いだろう。これはセガもかなり苦慮したようで，

①キーボード
②2ボタンジョイスティック＋キーボード
③2ボタンジョイスティック×2
④Microsoft SideWinder GamePad
⑤セガPCツインスティック（仮称）

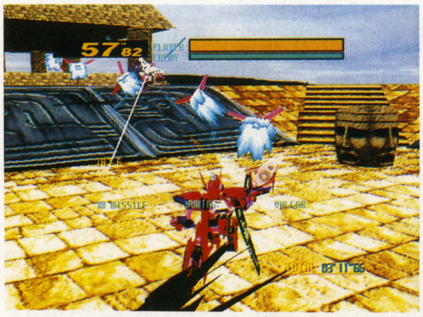
と，これだけの方法が用意されているのが興味深い。そう，アーケードと変わらぬ操作感覚で楽しめるツインスティックも発売されるのだ（くわしくは別項を参照のこと）。ちなみに③の方法，「2ボタンジョイスティック×2」とは，Yケーブルなどを利用して2本のジョイスティックを接続して使うということなのだが，IBM-PC／AT互換機用として発売されているジョイスティックのうち，著名なものは飛行機の操縦カンを模しており，右手でしかにぎれないような設計になっているものが多い。そう考えると，現実的には④，⑤が妥当な選択といえるだろう。

対戦に関しては1台のパソコンで可能なのはもちろん，シリアルケーブル直結やLAN，モデムを利用してなど，2台のパソコンでも可能だ。1台で対戦するときの画面は，サターンのような縦か横の分割ではなく，2枚のウィンドウを同時に表示するような方式。小さくはなるものの，空間の把握(はあく)という点ではサターン版よりも確実に遊びやすいはずだ。

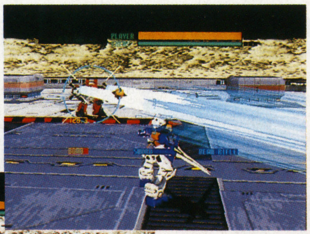
また，動作環境についてだが，これも少し変わっている。タイトルにもあるように，CPUにMMXテクノロジPentium(以下MMXと略)を搭載していないと動作しないのだ。これは，マルチメディアに特化した命令をPentiumに付加した最新のCPUで，秋葉原などでは昨年末からようやくでまわりはじめたばかり。そのため，当面はMMX搭載のメーカー製パソコンに同梱(どうこん)されての出荷らしいが，今年春にはちゃんと単体パッケージ版も予定されているとのことなので，楽しみに待とう。



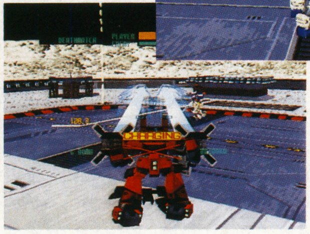
◀サターンとはちがう対戦時の画面表示方式。遊びやすそうだ



▲カトキハジメがデザインした個性的なVRは，機体によって攻撃方法も異なる。ちなみに機体の色は従来の2種類から8種類に増えている



▶2台のパソコンでの対戦は，より良好な環境を提供する。接続方法が多様なのはナイスだ



◀上の写真とほぼ同じ瞬間の2P側の映像。それにつけてもMMX専用とは思い切った判断だ

専用ツインスティックも発売に!!

セガが発売するパソコン用周辺機器の記念すべき第1弾は，なんと「セガPCツインスティック（仮称）」だった。価格は未定。発売は'97年春頃の予定。アーケード同様の操作感覚を味わうにはコレしかないのだ。

◀写真はサターン用。パソコン用は模様などが変更になる可能性あり

1996年を封じ込めた1枚のCD-ROM

ロイター'96年度版年鑑

■恒陽社 ■ハイブリッド
■CD-ROM ■3,980円

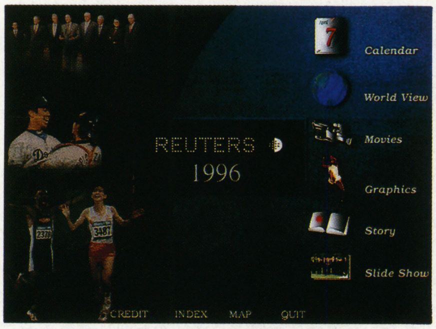
世界のあらゆる国から，世界のあらゆる国へとニュースを発信しつづけているロイター通信社。そのロイターが伝えた'96年のニュースを，写真を中心に1枚のCD-ROMにまとめたのが，このソフトだ。

収録されているのは'95年11月から'96年10月までのあいだに起こった約580件のニュースで，ラビン首相暗殺事件やアトランタオリンピック，ガルーダ航空機墜落事故，アフガニスタンの内戦激化，野茂のノーヒット・ノーラン，2002年サッカーワールドカップ日韓共同開催など，幅広いジャンルにおよぶ。まさに1996年という1年間に起こった出来事を凝縮したCD-ROMだと言える。

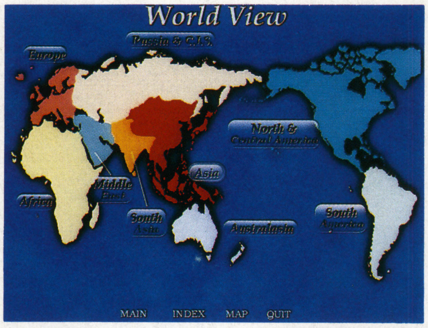
こういった大量の情報をまとめて収録したCD-ROMでは，内容の見通しの善し悪しが価値に大きな影響を与える。収録されていることがわかっていても，そのデータを呼びだすことができなければ，それは存在しないも同様だし，そもそもそういう情報が入っていることに気づかない場合だってあるわけだ。その点，この『ロイター'96年度版年鑑』はかなりがんばっている。ニュースが報道された日付，場所，採り上げられた人，ジャンルなど，さまざまな角度からインデックスのウィンドウを使って呼びだすことができるようになっているのだ。まずまずのデキと言えるだろう。

持っていて損のない1枚だと思う。

◀こんなニュースも。画面左のインデックスのウィンドウは少し大きすぎるものの，なかなか使いやすい



◀メイン・メニュー。さまざまな切り口で情報を閲覧することができる



◀事件の起こった地域ごとに検索する。世界地図で希望の地域をクリックしてしぼり込む

▲写真が中心だが，こういったイラストや動画なども収録されている

とっても不思議，なんとも珍奇な動物図鑑

荒俣 宏の想像学講義 博物学の迷宮

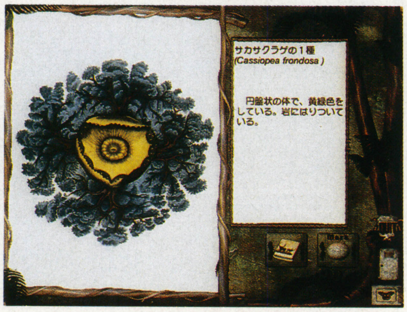
■is MEDIA ■Windows95&Macintosh
■CD-ROM ■6,800円

1798年から1830年にかけて，「少年絵本」という本が刊行された。ドイツのF.J.ベルトゥーフという人物によって世に送りだされた，この全12巻からなる子供向けの百科図鑑は，博物誌，天文，鉱物，建築，民族などを網羅し，手彩色図版1,000葉以上が収録された大傑作だったという。そのなかから，とくに動物をテーマにした約350葉を選びだし，マルチメディア・タイトルとして編纂（へんさん）したのが，この『博物学の迷宮』なのだ。

情報の流通という事情において，現代とは比べものにならなかった「少年絵本」刊行当時，これだけ（とはいってもこのCD-ROMに収録されているのは全体のごく一部なのだが）の動物を網羅するというのがどれほど大変なことだったのか，想像を絶するものがある。はっきり言って，この本を見た人たち，かなりびっくりしたことだろう。ところが，現代に生きる筆者が見ても，これが驚きの連続なのだ。受けている衝撃度は当時の人と，あまり変わらないと思う。ただ，その驚きの方向というか，意味がちがうのだけれど……。

なんだかミョウなのですよ，描かれている絵が。よぉく知っている動物のはずなのに，頭のなかの映像と一致しない部分があったり。鯨（くじら）なんかは，なぜだかどれも陸の上に横たわった姿として描かれているし。その動物を最初に見た人の驚きと，それを伝えるときの誇張が，そのまま描かれてしまっている，そんな感じなのだ。空想上の動物もたしかに紹介されているのだが，そうでないもののなかにも「これほんとに実在するのか？」と首を傾（かし）げてしまうようなものがたくさん登場する。

見ていてホントに飽きがこない。不思議なものや動物が大好きな人，まずは買ってみるべし。たまげるぞ，きっと。



▶ウルトラマンにでてきた怪獣，ではなく，クラゲの一種。ホントか？

▲とにかく博識で，不思議なものが大好きな荒俣 宏。この人の名前がついているだけのことはある。解説も楽しい

▼「アホロートル」って，あの懐かしき"ウーパールーパー"か？ こんなにグロテスクだったっけか？ うむむむむ

▲「動物学による分類」で閲覧することもできるほか，「イメージによる分類」もなされている。好みの方法で楽しもう

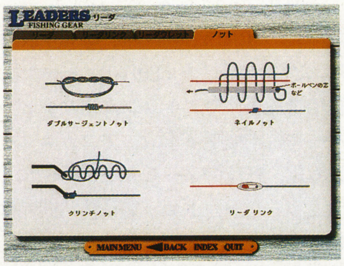
フライフィッシングの入門用CD-ROM
杉坂隆久　フライフィッシング・ベーシックマニュアル

■is MEDIA　■ハイブリッド
■CD-ROM　■6,800円

先日，テレビを観ていたらドライフライで鯉(こい)を釣っていた。フライは鱒(ます)，と思いこんでいただけに，新鮮な驚き。考えてみれば鯉は雑食の魚。水面近くで泳いでいるようなポイントなら問題なく釣れる，というわけだ。けっこう華奢(きゃしゃ)なフライロッドで60cmを越えるような大きな鯉を釣っていたのだけれど，あれはなかなか楽しそうだったなぁ。

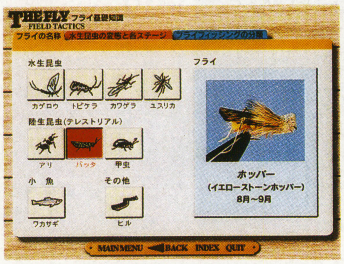
……というその番組に触発されたわけではないのだけれど，前から一度やってみたかったフライフィッシングに心ひかれている。そんな気分のときに見つけたのが，この『フライフィッシング・ベーシックマニュアル』。その名のとおり，動画や写真を多数収録した，〝マルチメディアな入門書〟といった内容だ。基本的な用語や基礎知識の解説，必要な道具の説明など，その内容は多岐(たき)にわたる。フライフィッシングをはじめるためには何が必要なのか，などといったことが，きちんと解説されている。

画面構成が640×480であるため，舌足らずな部分もないわけではないが，それを補ってあまりあるのが，動画の存在。フライフィッシングではキャスティングが変わっていて，印刷物から実際の動きを理解することはなかなかにむずかしい。これを実際に見せてくれるのだから，わかりやすいことこのうえない。惜しむらくはもう少し解像度が高ければ，もっとラインの動きがはっきりわかってよいのだけれど……。さらに詳細な書籍と組み合わせて用いれば，知識の面では初心者の強力な味方になってくれるはず。これからフライをはじめようと思っている人に。



◀基礎用語や用具，使いかたもきちんと解説されている

▼魚が好んで食べる水棲昆虫に模した毛針を用いるのが，フライフィッシング。美しいものが多く，見てて楽しい



▲自分で巻いてオリジナルのフライを作るのもまた楽しみのひとつ。基礎的なフライの巻きかたも動画で解説

▲キャスティングの種類やそのやりかたを，動画を用いて解説。動画ならではのわかりやすさだ

フロリダ在住の名人が教えるルアーフィッシング
ヒロ内藤　Hit&Hit Vol.1 Super Bassing in Florida

■イマジニア　■Windows3.1/95&Macintosh
■CD-ROM　■7,980円

釣り関係のソフトをもう1本。これもHow toに近い内容のタイトルだ。これを作ったヒロ内藤という人は，アラバマ州立大学でコンピュータ・サイエンスを学び，シリコンバレーへ進まずに，趣味の釣りをビジネスにしてしまったという珍しい経歴の持ち主。今もフロリダに居をかまえ，釣り具メーカーに勤めながら大好きな釣りに勤(いそ)しんでいるという。

おもしろいのは，タイトルのように「フロリダでバスを釣る」という目的のために全体が編集されていること。フロリダ周辺のポイント・ガイドなどがふんだんに紹介されているのである。なかでも圧巻なのはレイクキシミー（Lake Kissimmee）のポイント別攻略法。季節や天候，時間帯などを指定すれば，ポイントの検索ができるという機能だ。うむむむ。これを本当に活用できる，うらやましい人が，日本全国にどれくらいいるのだろうか……？　もっとも，ここではなぜそういう場所がポイントとなるのかもきちんと語られているわけで，それは日本国内でも知識として役立てることができるはずだ。また，ルアーのキャスティングやロッドアクション，水中での動きを動画で見せてくれたりするなど，基礎的な点もきっちりおさえられている。

ルアーフィッシングをやりたくなるだけでなく，フロリダに行きたくもなってしまうという，なんとも困ったソフトなのだ。

◀世界のバスを網羅した図鑑も収録。生息地もわかるのだ

▶時期などを指定するとポイントが明るく表示される「ポイント別攻略法」

▲すべてのコンテンツに1発で移動できるジャンプ・メニュー。便利だ

▶ルアーの動かしかたや，実際の水中での動きを動画で収録している

©中録サービス 1996

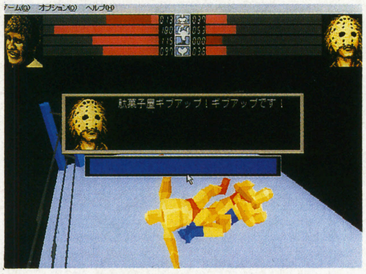
プロレスラーとして成功するには？
フィニッシュホールド2 WIN

■システムソフト ■Windows95
■CD-ROM ■9,800円

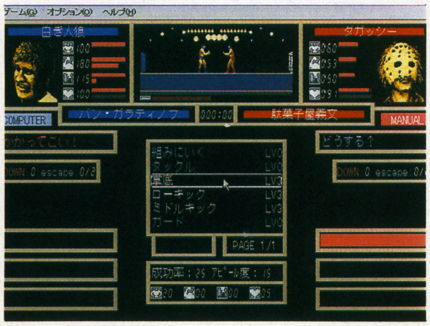
プレイヤーは，あるプロレス団体に属する新人レスラーとして，トレーニングを積み，試合をこなし，その団体を背負うまでの大物レスラーへと成長していくのが目標だ。

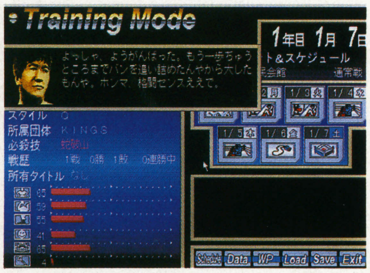
まずは，キャラクターのプロフィールを組み立てる。どういったスポーツを経験し，どういう団体へ入るのか。レスラーとしての持ち技と，なかでももっとも得意な必殺技は何か，そしてその名前は……，と，プロレスや格闘技が好きなら，この部分だけでもかなり楽しめる。ちょっとヒネり過ぎの感もあるけれど，このゲームに登場する団体やレスラーは，どれもモデルが実在する。その対応をきちんと頭のなかに思い浮かべながら設定を決めていくのが，楽しい。現実の路線に沿って決めるのもいいけれど，現実にはそぐわないレスラー像を作り上げるのも，また楽しい。

自分のキャラの設定が終わったら，いよいよ新人レスラーとしての生活がはじまる。平日はトレーニングなどをこなし，毎週末には試合に臨む。体力増強を考えすぎると，テクニックはにぶくなるし，スピードが落ちて身体のキレも悪くなる。スパーリングや，身体をしぼり込むといったトレーニングも織りまぜなくてはならない。試合では，ただ勝てばよいというわけではなく，観客を満足させる試合運びができなければ，レスラーとしては失格なのだ。もちろん最初は勝つことすらおぼつかないのだけれど……。


◀試合の展開はポリゴン表示。技に応じたパラメータの増減がなされる。動きはかなりリアル

▲まずは持ち技や所属団体などを決めて，1人の新人レスラー像を作りあげる


▶試合では3手分の行動を入力。相手の行動やパラメータにより、成功・不成功がわかれる。なかなか燃えるのだ



▶試合展開によって、観客の興奮度が変わる。一方的な展開よりも、技の応酬が望ましいのだ

システムソフトの代表作がWindows95に！
スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者

■システムソフト ■Windows95
■CD-ROM ■8,800円

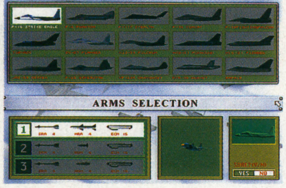
PC98で発売されていた同社の『遊撃王II エアーコンバット』は，いい意味での〝いい加減さ〟を持ったゲームだったと思う。実機のスペックを厳密に再現し，ストイックにリアリティを追求したフライトシミュレータは確かにおもしろくはあるのだけれど，ときにはそのリアリティが重く感じることもある。空想上の高性能なとてもあつかいやすい機体に乗り込み，さまざまなタイプのミッションをクリアしていくというあのゲームは，操作もカンタンで，手軽に遊ぶことができ，かといって退屈にもならない，当時としてはなかなかのバランス感覚を備えていたと思うのだ。

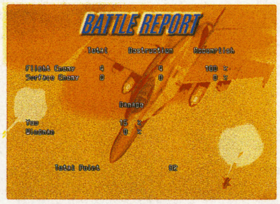
あれから10年近い月日が経ち，今度は『スーパーエアーコンバット』としてWindows95へとやってきた。やはり今回も操作はシンプルだし，難易度は低め。ハードウェアは進化し，よりリアルさに重点を置いたゲームが増えてきている昨今，当時以上にシミュレーションはむずかしくなってきている。リアリティよりも，シンプルな操作でよりゲームらしい空中戦の楽しさを味わうというこのコンセプトは悪くない。「大空で戦闘機をあやつってカッコいい空中戦を楽しみたい！」けれども，むずかしそうだと尻込みしている人はかなりいるはずだ。そういった人にぜひ遊んでほしいと思う。

ちなみに，Pentium100MHz＋Trio64V＋という環境ではかなり動作がきびしかった。もっと速い環境で楽しみたい。また，ジョイスティックはMicrosoft SideWinder 3D PROにしか対応していない点にも注意。持っていない場合はキーボードで遊ぶしかない。8ボタン全部を使うのには驚いたが，こういうところでユーザー層をせばめていては，せっかくのコンセプトが……と思うのだが。

▲敵機を迎撃したり，低空で進入して地上施設を破壊するなど，作戦内容はさまざま。さらにレベルによって微妙に変化する

▼自分が使える機体は全部で15種類。運動性能に極端なちがいはない。ミッションにあわせた装備を選択しないと大変なメに





▲ミッションを終えたときの画面。敵航空機と地上施設の数，その破壊数，味方のダメージなどからスコアが算出される

◀わずらわしさを排除し、戦闘機をあやつる楽しさを追求している

『超芸術トマソンの冒険』発売記念啓蒙企画

よくわかる超芸術入門

街には超芸術があふれている。あなたはその存在に気づいているだろうか？　日常の何気ない光景の中にとけ込んでいる，なんの役にも立たない，だからこそ価値がある存在〝トマソン〟。そんな超芸術の世界に，あなたをご案内しよう。　（文／山田真也）

トマソンを知ると世界が変わる!?

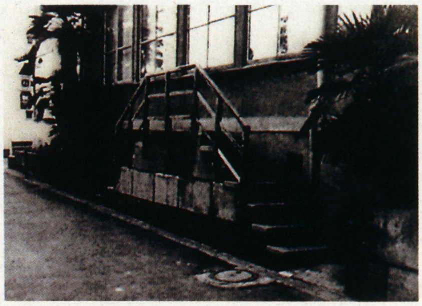
最近，世間をにぎわしているという〝超芸術トマソン〟。作家の赤瀬川原平氏が提唱したトマソンを，あなたはご存じだろうか？

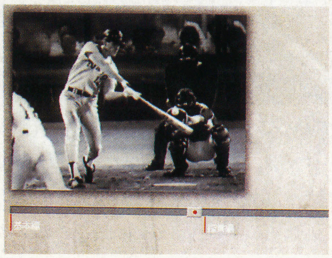
超芸術トマソンとは，「用途を備えたまま他との結びつきを断たれて存在する，役に立たない物体」と定義づけされている。たとえば行き止まりに通じる階段，窓がつぶされたあとに残ったヒサシ，壁にポツンと残されたドアノブなど……。それらトマソンと呼ぶものには，さまざまな要因により役に立たなくなる過程を考えると，単なる路傍のゴミにはない存在感がある，という点でも共通している。ゴミではない，かといってとり残されている意味もない。そこに「なぜ存在しつづけているのか？」という興味深さがあるのだ。

一例をあげると，トマソンの原点となった通称「四谷階段」が発掘されたのは，'72年のこと。かつて新宿・四谷にあった旅館「祥平館」に，昇ってもただ窓があるだけの階段が存在した。もとは扉に通じていた階段が，扉がふさがれてしまい，無用の粗大ゴミとなってしまったのだ。だが，その無用のハズの手すりの破損部分が，なぜかあとから補修されていた。粗大ゴミをわざわざ補修してから捨てる人は，まずいないだろう。無用のものでありながら，なぜか周囲に保護されている存在の発見。これが超芸術の発端となったのだ（ちなみに赤瀬川氏ご自身も，一番印象の強いトマソンに四谷階段をあげていた）。

また，〝トマソン〟というネーミングは，'81〜'82年にプロ野球の巨人軍で活躍した外国人助っ人，ゲーリー・トマソン選手に由来する。この選手，そこそこ打つわりに三振も多く，チャンスに打てないからスポーツ新聞に「トマ損」などと書かれたりもした。その微妙な存在感が超芸術とピッタリ合致し，〝トマソン〟という名がつけられたのだ。

'72年の発掘以来，今年で25周年を迎えたトマソン。かのウイリアム・ギブソンにまで知られているという超芸術が，CD-ROMとなった。この作品に満載された〝芸術を超えた芸術〟の世界を，心ゆくまで楽しんでほしい。


▲トマソンの原点とも言うべき「四谷階段」。ただ昇って降りるだけの，しかし興味深い階段だ

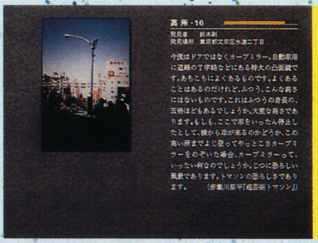

◀ソフトの中には，ゲーリー・トマソン選手の姿も収録

トマソンを知る四つのモード

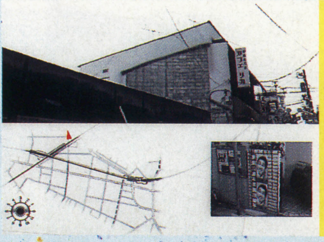
トマソン大学

▲トマソンの由来や概念，楽しみかたなどを家元が南　伸坊・松田哲夫の両氏をまじえて語る

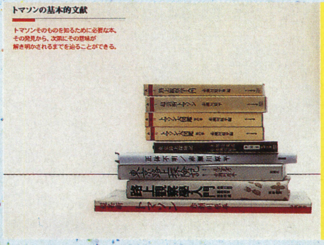
トマソン図鑑


▲厳選された330点のトマソンを，21のジャンルに分類。明快な解説とあわせて鑑賞する

トマソン探索


▲架空の町を歩きまわり，トマソンを探し撮影するモード。街のモデルは品川区近辺か？

トマソン資料館



▲赤瀬川氏の著書や略歴など，トマソンを語るうえで欠かせない資料のデータベースを収録

家元 赤瀬川原平氏に聞く

超芸術トマソンを世に発表した〝家元〟，赤瀬川原平氏。去る1月14日，紀伊国屋画廊において個展を開催していた氏に，トマソンのCD-ROMなどについてうかがってきた。

――赤瀬川さんはコンピューターに興味がおありなんですか？

赤瀬川：興味はあるけど，時間がかかって大変そうなんでね。実際には持ってません。ぼくはもともとズボラな人なんですよ（笑）。

©1996 赤瀬川原平／㈱筑摩書房／㈱ジャストシステム

街に出てトマソンを探そう！

トマソンがいかなるものか理解できたら，つぎはあなたがトマソンを発掘する番だ。街にでて，路上観察を実践してみよう。

しかし，ただヤミクモに歩きまわっても，相手は路上にひっそりと存在するもの。コツを知らなければ，ムダ足に終わるのがオチだ。

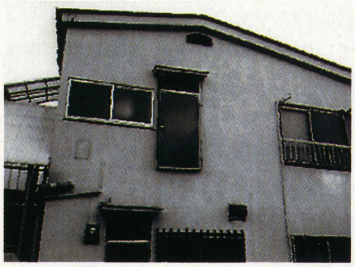
そこで活用したいのが，このソフトの目玉とも呼べる〝探索モード〟だ。これは架空の街の中を歩きまわり，要所で周囲の風景からトマソン物件を探しだし，カメラにおさめるという，いわば路上観察疑似体験モード。バーチャル・トマソン探しは，実際の路上観察でもきっと役に立つことだろう。

探索モード最大の特徴は，QuickTime VRを駆使した臨場感あふれる映像にある。VRで探索できるポイントは70か所以上，2,000枚もの写真をつなげて実現した360度スクロールは，本当にその場にいるかのようにスムーズに周囲を見まわすことができるのだ。

苫の台・尾原町に存在するトマソンの一例を，このページの中央に2点だけ掲載した。どちらも比較的カンタンに見つかる物件だが，この町にひそむトマソンをすべて見つけだすのは容易ではない。大きすぎて逆に気がつかないモノや，とことん目立たない場所に隠れているモノなど，種類もさまざまだ。

トマソンを見つけるコツとしては，定義や理論を先行させず，頭をカラッポにして景色を見渡すこと。すると，どこかおかしい部分に「あれ？」と気づくはず。目を皿のようにするのではなく，単純に興味を引くものをなにげなく探すのがポイントだ。また，せっかくのトマソン物件も，写真の撮りかたが悪いと家元の評価は得られない。それがトマソンだと一目でわかるような写真を撮るべし。

トマソンを知ったら，見慣れた街の風景も宝が眠る前人未踏の秘境に見えるだろう。大切なのは，子どものように素直な遊び心でまわりをながめること。トマソンを楽しむことは，心にゆとりを持つということなのだ。

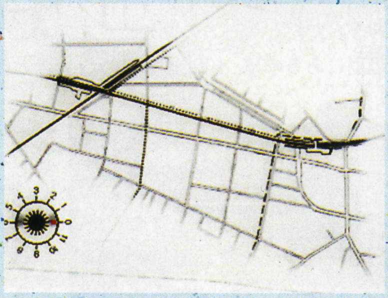


◀高所の典型的作品。こんなところにドアがあっても，ねえ

▶なぜか二重の手すりが。このあいだを通れる人間はいるのか!?

◀ところどころに，こんなお遊び物件も隠されているのだ

トマソンの街　苫の台・尾原町



駅前に商店街，近辺に公園や小学校が位置する閑静な住宅街である，苫の台・尾原町。そこそこにぎわう，どこかなつかしい面影を残すこの街の中に，150点ものトマソン物件が隠されているのだ。

▲検定モードでは，写真を12枚撮ると家元が講評してくれる。あなたの路上観察眼はいかに？

超芸術トマソンの冒険

■ジャストシステム　■ハイブリッド
■5,800円　■発売中

──今回，架空の街を歩いてトマソンを探す〝探索モード〟を監修されたそうですが。

赤瀬川：ええ。（街の風景を）広角レンズで撮って，スチールにして，それをつなげて。そこをグルッと見渡すのがおもしろいですね。

──二次元で三次元を表現する部分ですね。

赤瀬川：篠山（紀信）さんなんかがね，最初は「写真をCD-ROMに入れるだけじゃないか」って言ってたんだけど，あれを見て「おっ，これはおもしろい」って言ってましたね。

──その中に入っている，人為的に作られた〝養殖モノ〟と言われるトマソンについてはどうお考えですか？

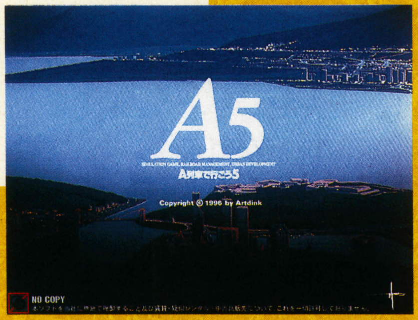
赤瀬川：世がポストモダンのとき，はじめから建築物に意味のない階段なんかがついてたり。最初は「インチキ」って思いましたけど，CGなんかでも，そういった人為的に作られたものは，おもしろいものでどこかあざとくてバレちゃう。目利きの世界なんですよ（笑）。

──インターネットなどでトマソンを世界に広める，ということはお考えですか？

赤瀬川：昔の仲間で，（ホームページを）すでに開設している人もいるんですよ。ただ，海外でも路上観察をしましたが，物件はあってもどうも日本のような感動がない。日本はどこか潔癖症な部分があるから，なくそうとするけども残っているという，独特のおもしろさがあるんでしょうね。トマソンは国文学ではないか，という人もいましたね（笑）。

赤瀬川　原平

'37年横浜生まれ。画家，作家，路上観察学会会員。前衛芸術家，イラストレーターなどを経て，'81年「父が消えた」（尾辻克彦の筆名で発表）にて第84回芥川賞を受賞。見ることで成立する表現を追求している。



『A5』の挑戦〜映像とSLG〜

■アートディンク ■SLG ■Windows95(要 POWER VR搭載3Dアクセラレータ) ■CD-ROM ■12,800円 ■発売中

アートディンクの人気シリーズの最新作『A5〜A列車で行こう5』は自分が育成した鉄道&都市の姿を3D映像で描きだす，いわば都市景観シミュレーションだ。専用ハードを要求してまでこだわった美しい画面を，ぜひとも自分で確かめてほしい。(文／煌竜)

新たな挑戦

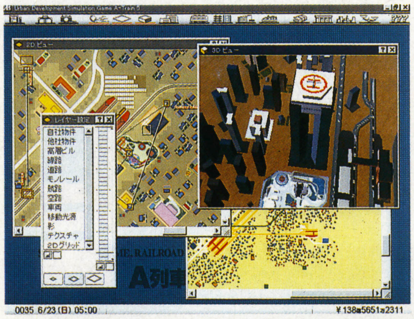
名前からわかるように，『A5』はアートディンクの『A列車でいこう』シリーズの5作目にあたる作品だ。

列車を運行させて資金をかせぐというコンセプトは現在と同じながら，「路線をのばして大統領専用列車を西海岸まで導く」というパズル的な要素を持っていた初代。マップを拡大して遊びかたの幅を広げた『II』。そして，『5』の基本となるゲーム・システム――鉄道経営&都市育成SLGとしての形を確立した『III』。さらにそれを発展させ，高架の概念や趣味的な施設の建設を可能にした『IV』。

今回，『A5』は『III』『IV』の2作で築いてきたシステムの上に，「映像」という新たな要素を積み重ねた。写真にあるように，『A5』には自分が築いた街を3D映像，それも列車の窓から動画として見る機能がついている。「それってゲームとは関係ないんじゃないの？」と思う人もいるだろう。たしかにSLGを「考えることを楽しむゲーム」だとみなせば，それはオマケにすぎない機能だ。

だが『A5』の3D映像は，そのオマケを「ゲームの目的」にするだけの十分なクオリティを持っている。プレイヤーたちは見事に築き上げた都市の景観を見るため――美しい映像を見るためだけに努力するだろう。映像がプレイヤーの目をごまかす演出ではなく，純粋にプレイの目的となっているのだ。

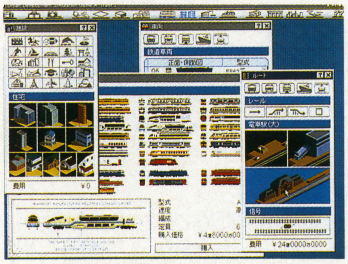
思考遊戯としてではなく，映像すら再現するものとしての「シミュレーション」。それが『A5』の新たな挑戦のかたちなのだろう。



▲映像の視点は位置・高度・方向を自由に変更可能。画面は超高層ビルとその眼下の遊園地だ

よりリアルに

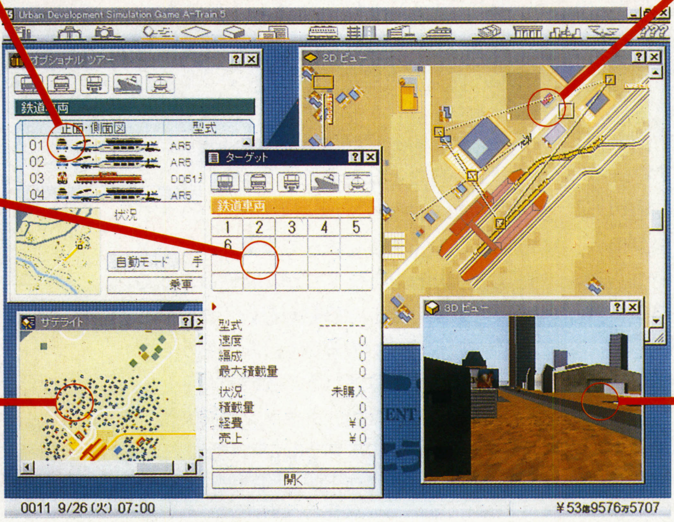
さて肝心のゲームの内容だが，すでに書いたように，基本システムは『III』と『IV』を継承したものとなっている。鉄道会社の社長として路線を敷設し，列車を走らせてかせぎつつ，その金でデパートやマンションなどいろいろな施設を建てて街を発展させていくのだ。実世界でも大手の私鉄は鉄道経営と平行してデパートや遊園地を経営してもうけているが，あれと同じことをやると考えればいいだろう。ただしゲームの開始時点でプレイヤーの前にあるのは，400億円の資金と，ほとん



◀施設、駅、列車いろいろ。選択の幅は前作よりさらに拡大

マルチウィンドウを使いこなそう!!

メイン画面



オプショナルツアー

列車やバス，ヘリなどに乗って動画で風景をながめる機能。普段はあまり使わないが，ときどきは美しい町並みを鑑賞しよう。

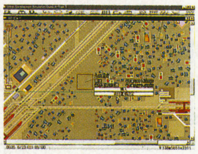
ターゲット

「早く日付を進めるために邪魔なウィンドウを消す」場合に唯一残すと便利なのがこれ。渋滞などの不具合発生がすぐにわかるのだ。

サテライト

いわば縮小マップ。街の開発計画を考えるときには画面いっぱいに引き延ばして使おう。2Dビューの表示範囲の移動にも便利だ。

2Dビュー



ゲームを進める主軸になるウィンドウ。レールの敷設や列車の時刻指定，施設の建設など，ほとんどの操作はここで行なう。マシンパワーに余裕があるなら，写真のように画面全体に広げると何かとラクだ。なお操作中に反応が悪くても，マウスボタンを何度も押さないように！

3Dビュー

ついオマケだと思いがちだが，じつは線路を敷くときに役立つ。画面上に仮の線路が表示されるので，高架線を引くときには必須になる。

◀ホームに入る前の列車から見た映像。前方にホームと陸橋，その奥に高層ビル群，右手には民家と映画館がある。視点も数か所から選択できる

どなにもない，ただの荒野に近い広大な土地だけ。この場所がどう発展するかは，すべてプレイヤーの肩にかかっているのだ。

具体的にはまず路線の建設からはじめることになる。適当な場所を選んで駅を設置し，その間を線路で結んで列車を走らせれば，運賃収入が入ってくる。路線の敷きかたやダイヤの設定は本物の鉄道を参考にしよう。ゲーム世界でも人々は朝に会社に向かい，休日になればデパートや遊園地にでかけるのだ。

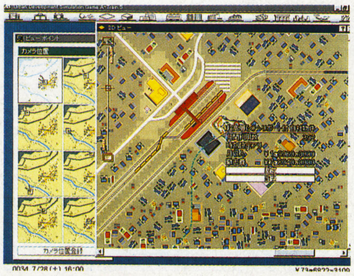
このときに忘れてはいけないのは資材の調達だ。『A5』ワールドでは線路や駅以外のなにかを建てようとした場合には，その規模に応じた資材が必要になる。現実では建築業者が自前で調達するのだが，ここではすべてプレイヤーが供給しなければならない。工場で生産するか，あるいは画面外に線路をつなげてマップの外から持ってこよう。ゲームに慣れないうちは，資材を運ぶ貨物列車のための専用路線もひいておくほうが無難だ。

路線を確立して列車が走りつづけていると，やがて街が発展していく。資金に余裕のあるかぎり，いろいろな施設を建てて街の発展を加速しよう。マンションがあれば住民が増えやすくなるし，貸しビルは人々に職場を提供する。レストランや水族館や公園は休日の鉄道の利用客を増やしてくれるだろう。もちろん，施設自体からも十分な収入が入ってくる。

通常の路線や施設にあきたら，高架線や地下鉄，ヘリポートつきビルなどの建設，あるいは新幹線の招致（しょうち）に挑戦してみよう。かなり挑みがいのある目標になるだろう。そして目指すは，自分の望む完全なる街づくり……。

『A5』では完全なマルチウィンドウ方式が採用され，プレイヤーが自分のやりやすいように画面を編集できるようになった（左ページ下の項を参照）。さらに区画（マスメ）の最小単位が細かくなり，念願の「ゆるやかに曲がる線路」の建設も可能。駅はこれまでの4方向から8方向に回転させて設置できるうえ，最大7ホームまで拡張できる。従来の列車，バス，モノレール，船のほかにトラックやヘリコプターの路線も引けるようになり，見た目の美しさ，リアルさは格段に進歩した。

だがそのぶん，「本当に美しい街」をつくるのはむずかしくなっている。先に書いたように，このゲームで美しい町並みをつくり自分でそれを鑑賞することは十分なプレイ目標になる。単に金をもうけるだけでなく，友達に見せて自慢できる都市を築き上げよう。



◀緑色の線はヘリの空路。自由に設定できるのがマル

経営のコツ

最後に，『III』や『IV』の未経験者や，SLGは苦手という人のために，経営のコツをちょっとだけ伝授しておこう。

①金を使いきるな！

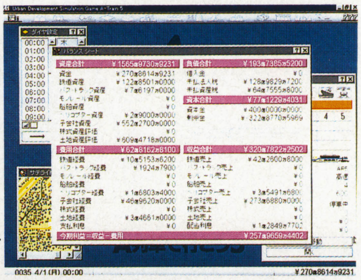
お金があるとつい施設をつくってしまいがちだがこれは危険。6月1日には法人税&資産税の取り立てがあり，このときに現金がないとたとえ黒字でも一気に倒産する。税額は簡単に計算できるので（マニュアルを参照），2月ぐらいから計画的に金を貯めておこう。

②拡張用地を確保せよ！

駅の拡張や大型施設の建設には，相応の広さの土地が必要になる。将来使用する予定の土地は先に購入して空き地か資材置場にしよう。施設はあとからでも建てられるのだから。

③現実を参考に！

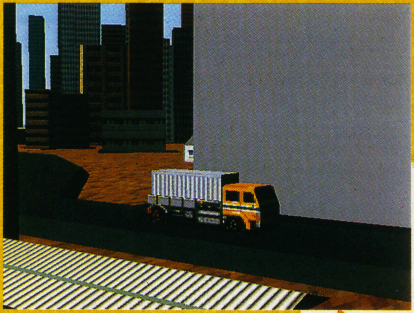
路線の形，時間と乗客数の関係，各建築物の役割，すべて現実が参考になる。まずはマネをしてみるのが勝利への道。なお，列車はまず「AR」シリーズを使うことを推薦する。



▶この表の見かたを早くおぼえて健全な経営を維持しよう

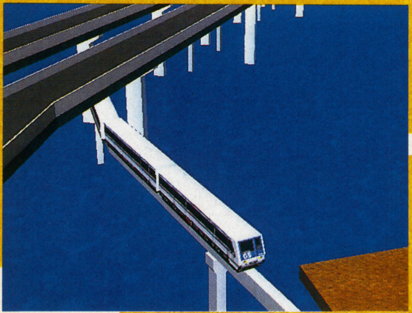
◀株はバクチ性が強い。資金に余裕ができてからにしよう

トラック



トラックは資材を一つ積むことができる。大規模輸送は無理だが，小回りが効くぶん，資材を工場から置き場へ移すには最適の手段だ。

ヘリコプター&モノレール



列車と比べると，もうけはさほどでもないが，乗車しての雰囲気・ながめが別格なのがこの二つ。値段その他の条件でなかなかお目にかかれないだろうが，つくるときは鑑賞用と割り切って思いっきり趣味に走ってみよう。写真は明けがたの闇のなかを飛ぶヘリと，海上で道路の下をくぐるモノレールだ。

協力:㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第35回

1984年・最終回『任天堂バーサス・システム』

任天堂 1984年の挑戦

1984年を語る大きな話題として，任天堂の「VS.（バーサス）システム」の登場は，はずすわけにいかないだろう。

「VS.システム」とは，任天堂製の専用筐体用に供給されるソフト販売のシステムだ。

専用筐体にはいくつかのタイプが発売されたが，どれも二つのモニタが背中（隣り）合わせに組み込まれており，通信プレイが行なえるようになっている。

さらに，供給されるソフト群(ROMキット販売）は，どれも家庭用「ファミリーコンピュータ」のものとほぼ同一内容のゲームで占められている。

第一弾が『VS.テニス』『VS.麻雀』，第二弾に『VS.ベースボール』が発売されている。その後は，通信システムが組み込まれていないソフトもからめて供給されている（タイトルに「VS.」が冠されていない）。

何とも時代を先取りしたシステムと言える。

まず『ファイナルラップ』や『バーチャロン』，(厳密には異なるが)格闘ゲームなどで後年ブレイクを果たす通信ゲーム・システムが，この時点で実現されていること。

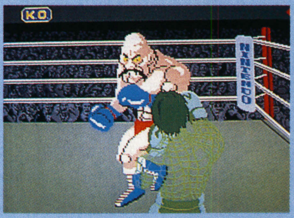
そしてネオジオやPS互換基板に先駆けるこ

スーパーパンチアウト

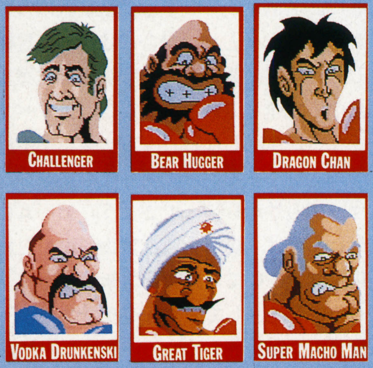
■任天堂
■ボクシング

同社『パンチアウト』の続編。今回は異種格闘技戦。プロレスラーや空手家も登場。レバーを引くことによる新モーション「ダッキング（しゃがみ）」は，飛び蹴りなどの回避に使える。

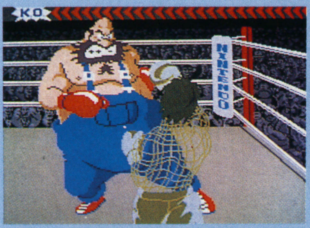
第2弾は驚異の異種格闘技戦だ!



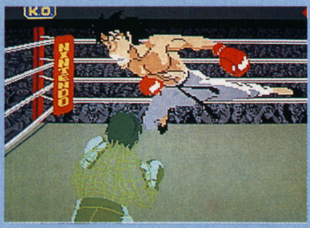
▶ガードやスウェーをうまく使うところは前作同様だ



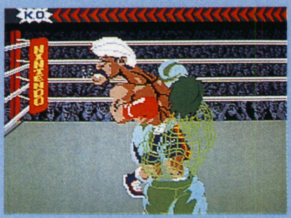
多彩な登場キャラクター



▲1人目の敵「ロッキー熊五郎（日本名)」。両腕を開いて，シンバルよろしくはさみこみ攻撃をかけてくる



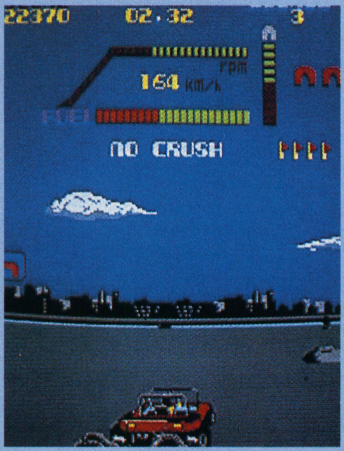
▲難敵「ドラゴンチェン」。飛び蹴りをかけてくるのでタイミング良くダッキングでかわせ!



◀KOゲージが点灯したら必殺パンチを叩き込め!

バギーチャレンジ

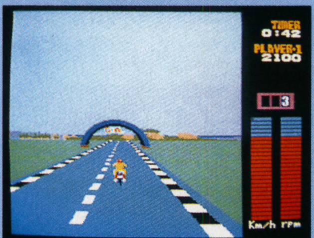
■タイトー
■ドライブ



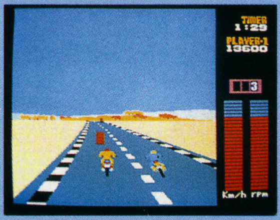
バギー車で，荒地，草原，都市，アイスバーンなどのコースを走破する。画面奥に表示される光が進行方向の目印。ポイントゲートをくぐると燃料補給。川，凸道，給水塔，ドラム缶，岩なども出現。

キックスタート

■タイトー
■バイク・レース



バイクによるレースゲーム。ギアをローとハイに切り替えてコースを制する。障害物のドラム缶をかわし，ライバル車を追い抜きゴールをめざす。



▶正面に障害物のドラム缶が!

◀たくさんのライバル車とトップを争うのだ

と数年，すでに家庭用との互換ハードによる業務用展開が図られていること。

歴史的に任天堂は，ゲームソフト単体では収まりきらない，多角的な遊びへのチャレンジ精神が旺盛な会社と言える。

1984年に任天堂が，家庭用「ファミリーコンピュータ」と業務用「VS.システム」で仕掛けた戦略は，結果的に前者のみが圧倒的な成功を収め，後者は一時的にゲーム・センターを席巻したものの，製品展開として線の細さは否めず，2年持たずに凋落の一途をたどることとなる。

◀『ワイリータワー』ゲーム・パンフレット。おもしろいゲームとは言いがたく，残念ながら営業成績は今一つだった

しかしながら，任天堂の先見性を垣間みることのできる，そのユニークな試みは，決してアーケードゲーム史の闇のなかへ埋もれさせてはいけないだろう。

「VS.システム」のゲーム群

さて，任天堂「VS.システム」の作品というと，「要はファミコン・ゲームを業務用に持ってきたものだろう」と考えがちだが，それは半分正しく，半分は正しくない。

「ファミリーコンピュータ」と「VS.システム」のちがい，それは前述のとおり，後者は二つのモニタを使うことによる通信プレイが可能ということだ。

たとえば，『VS.ベースボール』では，攻撃側と守備側が，それぞれバックネット，バックスクリーンからの視点でゲームをプレイすることができる。

『VS.テニス』も，同じように各人の後方にカメラが据えられた状態になる。

もっとおもしろいのは，『VS.バルーンファイト』だ。「ファミリーコンピュータ」版では2P協力プレイを考慮して固定画面だったが，「VS.システム」版ではスクロールさせて画面を広く取っている。

このため，2Pプレイをしていると，画面外の上のほうで相方がやっつけてくれた敵キャラが撃墜されて自分の画面を通過して落ちていく，なんて光景を見ることができたりする。

ちなみに，このゲームには元ネタがあって，ウィリアムズ社（米国）の『JOUST』という作品がこれに当たる。

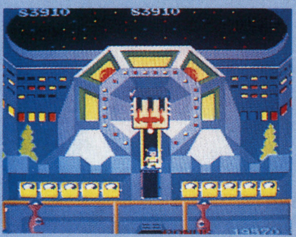
ここまでの作品は，おおよそ同じゲームをベースに両バージョンが作られているが，『VS.レッキングクルー』に至っては，ほとんど別物のゲームと化している。

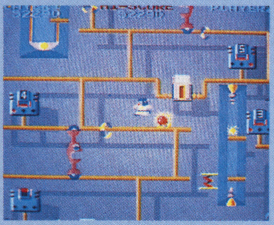
（1984年最終回終わり）

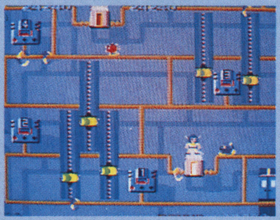
参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

ワイリータワー

■アイレム
■ジャンプ・アクション



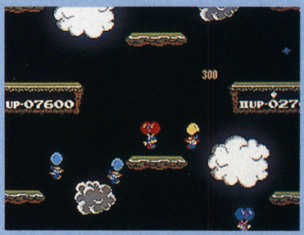

▶敵キャラクター「ズプラ」をジャンプでかわす


◀トランスの上でジャンプしてパフパフ光線発射！

未来都市を舞台に，配線を伝って点在するスイッチをオフにしながら最上階まで昇り，反逆コンピュータ「ゼロ」のメインスイッチを切る。トランス上ジャンプでパフパフ光線を発射し，敵を撃退。

VS.バルーンファイト

■任天堂
■風船割りアクション



▶海面に近づきすぎると怪魚が出現。食われちゃうぞ

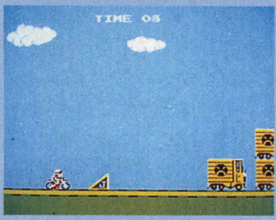
◀地上に降りた敵は復帰前に海へ蹴り落とせ！

自分の風船を割られないように，敵の風船やパラシュートを上から攻撃して撃墜する。画面は上下にスクロール。モニタを二つ使った通信協力プレイも可能。ゲーム内容が米国の『JOUST』に酷似。

エキサイトバイク

■任天堂
■モトクロス・レース

▶微妙な空中バランスでフィニッシュをキメろ！



◀ボーナス・ゲーム。トレーラーを飛び越えろ！

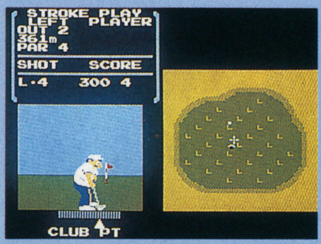
ターボ・アクセルをうまく使い，さまざまな障害が設定されたコースを走るモトクロス・ゲーム。レースタイムは100分の1まで記録される。スーパージャンプなども楽しめる

ゴルフ

■任天堂
■ゴルフ

アイアン，ウッド，パターといったクラブの選択，スライスやフック・ボール，飛距離の調整などが可能なゴルフ・ゲーム。風向きやグリーンの芝目も設定されている。

▲ティー・ショット。風向きに注意してグリーンをねらえ！



▲グリーン上では芝の向きと転がり具合に気をつけよう

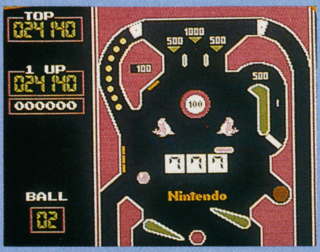
1984年・全作品リスト（122タイトル）

※原則的に日本国内で流通した製品にかぎったリストです
●アーバンチャンピオン（任天堂）
●ピーターペッパーズアイスクリームファクトリー（データイースト）
●アイロボット（ATARI）
●アウターゾーン（タイトー）
●赤ずきん（シグマ）
●アッポー（サンリツ／セガ）
●アルベガス（セガ）
●イエローキャブ（データイースト）
●悪戯天使（日本物産）
●1942（カプコン）
●インターステラ・ザンガス（フナイ）
●ウォーターマッチ（セガ）
●ウォールクラッシュ（MIDCOIN／タイトー）
●エキサイトバイク（任天堂）
●エクイテス（アルファ電子／セガ）
●エシュズオルンミラ（フナイ）
●大相撲（データイースト）
●オセロ（サクセス／フジワラ）
●空手道（データイースト）
●功夫大君（セイブ電子）
●キックスタート（タイトー）
●キックボーイ（日本物産）
●キックライダー（ユニバーサル）
●ギャプラス（ナムコ）
●キャンバスクロッキー（SNK）
●クラウンズゴルフ（ナスコ／セガ）
●クルクルランド（任天堂）
●グレートソードマン（セタ／タイトー）
●グロブダー（ナムコ）
●コスモスサーキット（タイトー）
●サーカスチャーリー（コナミ）
●サイオン（セイブ電子）
●ザ・運動会（タイトー）
●ザ・ギネス（サン電子）
●ザ・闘牛（コアランド／セガ）
●ザビガ（データイースト）
●サンダーストーム（データイースト）
●三輪サンちゃん（セガ）
●GPワールド／DX（セガ）
●シーファイターポセイドン（タイトー）
●ジャイロダイン（クラックス／タイトー）
●ジャンピングクロス（SNK）
●出世大相撲（テクノスジャパン／SNK）
●新入社員とおるくん（コナミ）
●スーパーゼビウス（ナムコ）
●スーパードンキホーテ（ユニバーサル）
●スーパーバスケットボール（コナミ）
●スーパーパンチアウト（任天堂）
●スクラムトライ（データイースト）
●スターフォース（テーカン）
●スパルタンX（アイレム）
●スピードアタック（エンゼルプラニング）
●スペースエース（シネマトロニクス／スターコム）
●スワット（コアランド／セガ）
●セクターゾーン（日本物産）
●ソンソン（カプコン）
●対戦空手道〜青春美少女編（データイースト）
●タイムパイロット'84（コナミ）
●タクシードライバー（グラフィックテクノ）
●タッパー（バリー／セガ）
●チャイニーズヒーロー（タイトー）
●ちゃっくんぽっぷ（タイトー）
●チャンピオンボクシング（セガ）
●チューブパニック（日本物産）
●TX-1 V8（辰巳電子）
●D-デイ（ジャレコ）
●ティンスター（タイトー）
●ティンバー（バリー／セガ）
●テレパチ（ジャクソン）
●東京見栄診療所（データイースト）
●ドライバーズライセンス（タイトー）
●ドラゴンバスター（ナムコ）
●ドルアーガの塔（ナムコ）
●忍者くん〜魔城の冒険（UPL）
●VS.ゴルフ（任天堂）
●VS.テニス（任天堂）
●VS.10ヤードファイト（アイレム）
●VS.バルーンファイト（任天堂）
●VS.レッキングクルー（任天堂）
●ハイウェイジャンパー（タイトー）
●ハイパーオリンピック'84（コナミ）
●バギーチャレンジ（タイトー）
●バスター（セサミジャパン）
●パックランド（ナムコ）
●バッドランズ（コナミ）
●パラレルターン（ジャレコ）
●バルガス（カプコン）
●ハローゲートボール（データイースト）
●ヴァンガードII（SNK）
●バンクパニック（サンリツ／セガ）
●B-ウィング（データイースト）
●ビクトリアスナイン（タイトー）
●ひげ丸（カプコン）
●ピット&ラン（タイトー）
●ピンボ（ジャレコ）
●ピンボール（任天堂）
●ファイティングアイスホッケー（データイースト）
●40-0（タイトー）
●フォーメーションZ（ジャレコ）
●フューチャースパイ（セガ）
●フリッキー（セガ）
●フリッパージャック（ジャクソン）
●ブルファイター（アルファ電子）
●プログレス（中央リース）
●ペーパーボーイ（ATARI）
●ぺったんピュー（サン電子）
●べんべろべえ（タイトー）
●ホールランド（TECFRI／UEP）
●ボンジャック（テーカン）
●マーブルマッドネス（ATARI）
●マッドクラッシャー（SNK）
●マッハ3（マイルスター／タイトー）
●Mr.Do'sワイルドライド（ユニバーサル）
●ミスターバイキング（セガ）
●ミステリアスストーンズ〜Dr.キックの大冒険（テクノスジャパン／データイースト）
●リバレーション（データイースト）
●リングファイター（カネコ／タイトー）
●ルンバランバ（タイトー）
●ロードファイター（コナミ）
●ロードランナー（アイレム）
●ワイリータワー（アイレム）
●わいワイジョッキーゲートイン（ジャレコ）

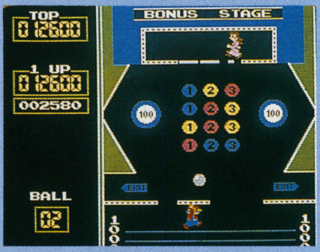
ピンボール

■任天堂
■ピンボール

ピンボール・シミュレーション・ゲーム。画面が切り替わって，レディを救出するボーナス・ゲームに突入するなど，ビデオゲームならではの要素が盛り込まれている。



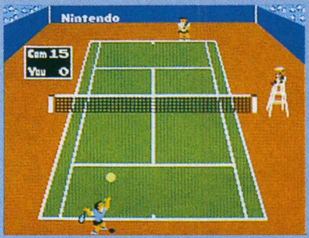
▲ここでボールを落としても，画面は下のフィールドにスクロールする



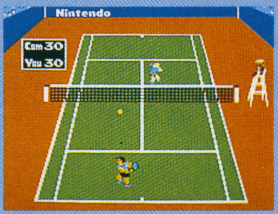
▲ボーナス・ゲーム。マリオにボールを受けとめさせ，レディを救うのだ

VS.テニス

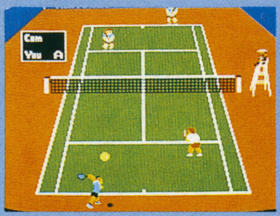
■任天堂
■テニス



シングルス，ダブルス，対人，対コンピュータ戦すべて可能な，4人まで同時に遊べるテニス・ゲーム。ボレー，スマッシュ，ロブ，グランドストロークなどが使える。3ゲーム落とすとゲーム終了。



▶VS.筐体の両側にすわり、人対人でシングルスだ



◀2人対2人、計4人参加のダブルスもプレイできる

VS.ベースボール

■任天堂
■野球

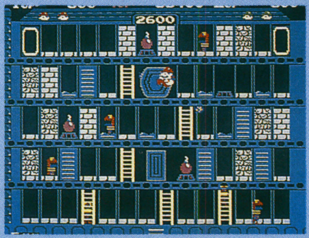
2人での対戦プレイが可能な野球ゲーム。VS.筐体の2モニタを用い，守備側のモニタはバック・スクリーンからの視点，攻撃側はバックネットからの視点でゲームが展開される。

▲こちらは攻撃中のプレイヤー。バックネットからの画面になっている

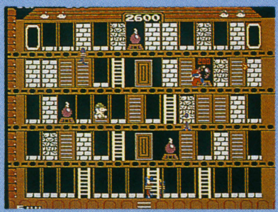
▲守備側のプレイヤーの画面だ。視点が反対になる

VS.レッキングクルー

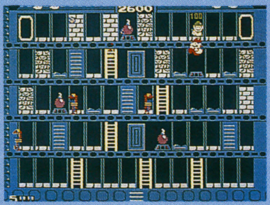
■任天堂
■ビル解体アクション



マリオとルイージが解体中のビルの壁をハンマーで壊していくゲーム。壁をはさんで向こう側にいるキャラクターをたたき落とすこともできる。爆弾を使うとイッキに破壊が可能。



▶ドンドンぶち壊せ！なかには耐久力のある壁も



◀相手プレイヤーをハンマーでたたき落とすことも可

Arcade Game Graffiti番外編

『1980年代前期を終えて～ビデオゲーム史20年』

さて，今回で「Arcade Game Graffiti」も1984年編が終了し，80年代を折り返してひと段落ということになる。

この機会に，とても総括は無謀としても，思いつくままにでも，ビデオゲームの過去から現在までを振り返っていろいろと書き記してみたいと思う。

ゲーム・ジャンルの寿命

ゲーム史も早二十余年，最近思うのは，ゲーム・ジャンルにも寿命があるということだ。

寿命が尽きるということをさらに掘り下げてみると，いくつかのパターンがある。

1.ジャンルそのものがユーザーに飽きられる
2.そのジャンルが進化の袋小路に突き当たる
3.他の代替ジャンルに取って代わられる

――こうして考えると，いろいろなゲーム・ジャンルの現状や末路について考察をかけることができるのではないか？

「ブロック崩し」から「落ちもの」パズルへ

ATARI社が『ブレイクアウト』，通称ブロック崩しを発売して二十余年，これこそ天寿をまっとうしたと呼ぶにふさわしいジャンルだろう。

ブロック崩しは，1970年代に多くの亜流が作られ，一世を風びしたジャンルで，80年代に入り鳴りを潜めていたが，86年の『アルカノイド（タイトー）』で再ブレイクを果たし，その後は大きなヒット作が生まれていない。

これについては，ゲームとして飽きられて久しいと言えるだろう。つまり，前述の……

1.ジャンルそのものがユーザーに飽きられる

……に当たる。要は，多少のアレンジを加えたところで（アイテムが変わろうが，2P対戦が付こうが，ポリゴンになろうが），パドルを動かして球を打ち返し，コツコツとブロックを崩していく，という遊びには変わらなく，それはもう飽きた，ということだ。

しかし，ブロック崩し衰退には……

3.他の代替ジャンルに取って代わられる

……も，当てはめることができるだろう。

そう，ビデオゲームのなかでブロック崩しとはどんな位置付けにあったか？

それは，「シンプルなルールと操作系による……」「女性，おじさんなどの非ゲーマー，暇つぶしプレイヤー向け」という位置付けだ。

80年代の終わりに，これらの条件をすべて満たした凄いヤツが現れた。『テトリス』だ。

『テトリス』のヒットを皮切りに，「落ちもの パズル」は一時代を築いた。さすがに現在ではその勢いは衰えたが，その思想はたとえば『パズルボブル』などに脈々と受け継がれていると言えるだろう。

「ブロック崩し」と「落ちものパズル」――完全に客層がバッティングするこれら二つのジャンル，比較すると「落ちものパズル」のほうが明らかに優れていた。

基本的には受動的なゲーム・システムでありながら，自分で展開の内容やテンポをいじることのできる点，一度や二度のミスが直接死につながらない点，これらにおいて「落ちものパズル」は「ブロック崩し」の上を行っていたのだ。

「固定画面」から「スクロール・アクション」へ

黎明期を語るうえではずせないジャンル，「メイズアクション」「固定画面アクション」だが，このジャンルの歴史は明解だ。

82年にはさまざまな佳作，名作が生まれている。『ディグダグ』『Mr.Do!』『ペンゴ』『ハンバーガー』『モンスターバッシュ』『ディスコNo.1』『ドンキーコングJr.』等々。

だが，その後こうしたジャンルは加速度的な勢いで姿を消した。ときおり『バブルボブル』のような優れた作品が登場することがあるが，本当にマレなことだ。

これらのジャンルが黎明期を華やかに飾っていたのは，ひどい言いかたをしてしまえば，ハード・スペック的に「そんなものしか作れなかったから」という理由が大きい。

だが，やがてスクロール機能などの搭載が当たり前になってくる。

すると，わざわざこんな「ちまちま」したゲームを作る必要はなくなる。

そこで代替ジャンルとして台頭してくることになるのが，ゲーム的に近いエッセンスを持った『パックランド』『魔界村』といったスクロール・アクションものだったのだ。

厳密には『パックマン』や『ディグダグ』などのおもしろさのエッセンスと，『パックランド』や『魔界村』のそれとは異なると考えるべきだが，市場的には，前者は後者の部分集合と捉えられたのではなかろうか？

そして横スクロール・アクションも……

「固定画面もの」に取って代わった『魔界村』などに代表される横スクロール・アクションも，ことアーケードにおいてはもはや死滅したと言っても過言ではないだろう。

理由についても業界人のあいだでは語り尽くされた感が強いが，今一度まとめると……。

1.ゲーム・システム的に，プレイヤーに与えるストレス値の高いジャンルであり，ゲームセンターに遊びにくるプレイヤーのニーズに合わない。
2.やはりゲーム・システムが複数プレイに向いていないし，対戦ものにもできない。
3.アーケードの常識的な1プレイ時間と言われる2～3分では，とてもゲームのおもしろさを伝えることができない。

とくにゲームがほぼ3Dに取って変わられようとしている今，家庭用においてもスクロール・アクションはまちがいなく『スーパーマリオ64』のような箱庭感覚のものが増えてくるだろう。それはさらにプレイヤーの自由度を高めた，「探索時間」の増大を意味する。

そうした潮流のなかでアーケード版スクロール・アクションを作ろうと考えると，今後は『ファイナルファイト』や『ダイナマイト刑事』のような格闘タイプのスクロール・アクションですら苦しくなってくるのではないだろうか？

シューティングについても語りたかったが……

残念ながら誌面が尽きてしまった。

シューティングについては，横スクロールは88年の『グラディウスII』あたりがピーク，縦は90年の『雷電』で一つの完成形をきわめ，2Dシューティングは進化の袋小路に突き当たっており，それを打ち破るのが『レイストーム』などの3D化では，という話を進めたかったのだが，残念。その辺はまたの機会に。

お付き合いいただきありがとうございます。

サターン最前線

『ドラクエVII』をPSでだすと発表したエニックスが，サターンにも参入することを表明した。タイトルはまだ明かされていないが，果たして……？　最近のゲーム業界は波瀾万丈（はらんばんじょう）。そんなこんなで，今月も最前線のはじまりです。

◆ 担当：中村京子 ◆

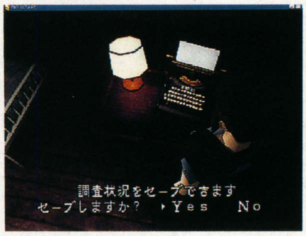
待ったかいあり？『バイオ ハザード』移植決定！

プレイステーションで100万本の大ヒットを記録し，先月もそのアドバンスト・バージョンであるWindows95版を紹介したばかりの『バイオ ハザード』が，なんとサターンに移植されることが決定した。PSやパソコンを持っていないSSユーザーにも，移植を望んでいた人が多かった作品だけに朗報と言える。

残念なのは，この原稿を書いている時点でこれ以上の情報が明かされていないこと。が，Windows95版のようにバランス調整がほどこされたり，新アイテムが加わったりする可能性は大だ。

発売は意外と早く，今春の予定。すでにプレイしたことのあるPSユーザーも，『2』がでる前に新生『1』を体験してみては？

▼Win95版では初心者と上級者，どちらも楽しめる改良がなされていた



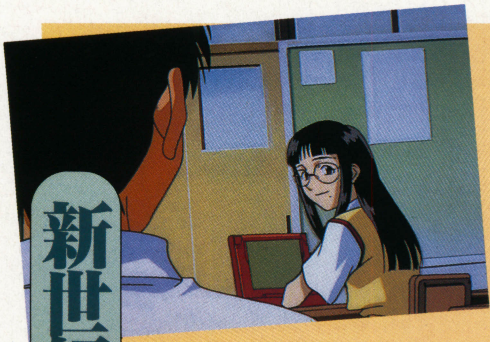
◀演出は基本的にPS版を踏襲すると思われるが，アイテムや難易度はどうなるのだろう。SSのみの新要素も加わるかな？

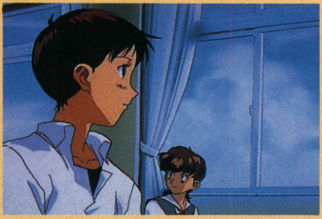
扉の向こうに，曲がり角の向こうに……

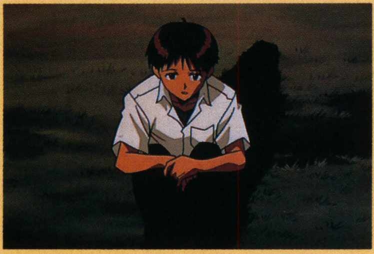
▶ゲームで本当に恐怖を味わえる秀作。自分の家でも扉を開けたり廊下の角を曲がるのが恐くなってしまう

●カプコン●5,800円(予)●春頃発売予定●AVG ©CAPCOM ※画面は他機種版のものです

サターンにアニメ旋風，襲来







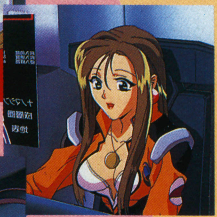
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

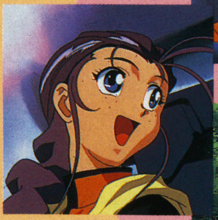
昨年『新世紀エヴァンゲリオン』で，多くのアニメファンを獲得したサターン。今年もファンの期待にこたえるべく，人気アニメを起用したソフトがぞくぞく登場するようだ。

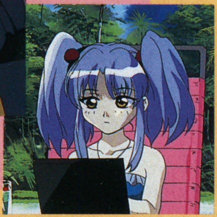
まずは『新世紀エヴァンゲリオン～2nd Impression』。内容は前作と同じくオリジナル&マルチ・ストーリーのAVGだが，アニメやシナリオは，さらに「エヴァ」らしいものに仕上がっている。戦闘シーンでは，エヴァが3Dポリゴンで，第3新東京市を動きまわるぞ。

二つめは，現在テレビ東京で好評放映中の『機動戦艦ナデシコ』。プレイヤーはアニメの主人公，天河明人となり，AVGパートとロボットによるSLGバトルをこなしながら，ストーリーを進めていく。物語のポイントの一つである女性隊員との恋愛が，ゲームでもカナメなのだ。

どちらもアニメの人気に頼るだけでなく，ゲーム部分をしっかり作り込もうとする姿勢が感じ取れて，好感が持てる。







機動戦艦ナデシコ

アーケードからの移植2タイトル

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

サイバーボッツ〜フルメタル マッドネス
●カプコン●超限定版:7,800円(予)／通常版:5,800円(予)●対戦格闘 ●3月発売予定

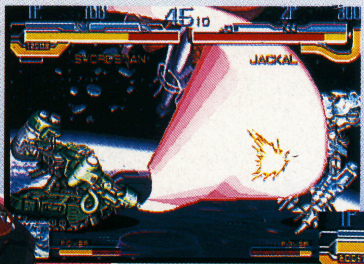
©CAPCOM ※画面は開発中のものです

移植発表から約1年，ついに『サイバーボッツ』の情報を掲載できることになった。戦闘機「ヴァリアント・アーマー（VA）」をあやつり，鉄と鉄がぶつかりあう追力バトルを堪能できるのが魅力の『ボッツ』。機体に装着するパーツを選んだり，誰もが全キャラクターのストーリーを楽しめるように，搭乗パイロットによりストーリーが変わる（自分の得意なVAはそのままに，乗るキャラだけを変えられる）というシステムも新しかった。

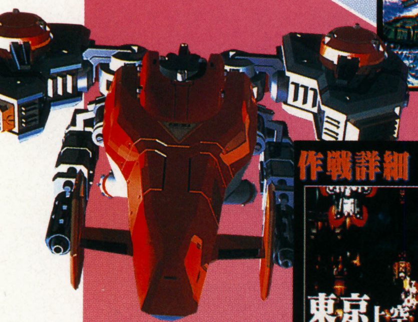
さて，サターン版には当然，アーケード版にはなかったオリジナル要素があるのだが，とくにうれしいのが，デビロット，シェイド，千代丸がプレイヤー・キャラとして使えること。しかも，通常キャラの2倍のボリュームで，対CPU戦時のストーリーまで用意されているのだ。ウワサでは，デビロットのシナリオはかなりスゴいとか。

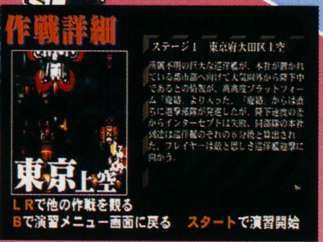
開発秘話や設定資料，デザイン・チームによる描き下ろしイラストなどを約50ページにわたって満載したDXシークレットファイル＋㊙特別付録つきの「超限定版」も同時発売と，いたれりつくせり。カプコン・ファンなら買うしかない。

▲アーケード版ではコマンドを入力しなければ使えなかった機体も，ボタン一つで使用可能に

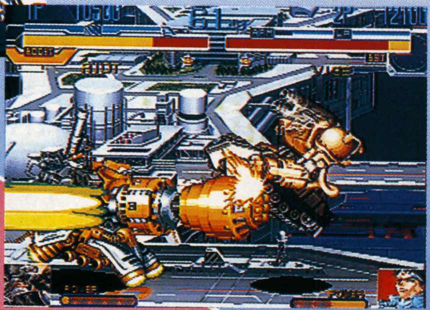


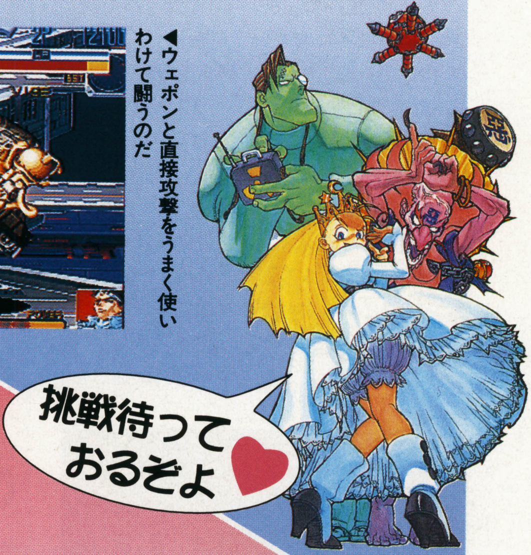
▶ハデで豪快な攻撃が，『ボッツ』の醍醐味





◀演習前に作戦詳細を見ることができる


◀ウェポンと直接攻撃をうまく使いわけて闘うのだ



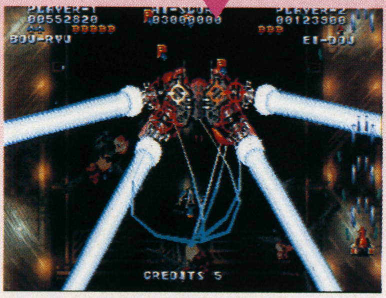
昨年アーケードに登場したシューティング・ゲームの中でも人気の高かった『蒼穹紅蓮隊』が早くもお目見えする。もともとST-V基板を使用していたからこそ，このようなスピード移植が実現できたのだが，もちろんクオリティも保証つきだ。

『蒼穹紅蓮隊』の特徴は，「ウェブ」と呼ばれる2種類の広範囲照準を使いわけ，ロックオンした敵をイッキに破壊するというシステム。この方法で一度に倒す敵の数が多いほど得点は上がるし，さらにステージ・クリア時にすべての敵を破壊していれば高ボーナスが入るなど点かせぎもアツい。

難易度は高めだが，画面全体が縮小され，移動可能な範囲が広がる2人プレイなら，初心者でもかなり先のステージまで進めるだろう。また，サターン版には，行ったことのあるステージ（クリアしていなくてもOK）を1面だけ選んでスコア・アタックができる「演習」モードもある。上級者は効率のいいかせぎかたを研究できるし，ビギナーはひたすら練習ができるというわけだ。

ちなみにロード時間が非常に速く，プレイを快適にしている点にも注目したい。

初心者には2人プレイのススメ



◀協力プレイ&縮小画面で，敵の攻撃がよけやすくなるのだ

◀選べる機体は3種類あり，それぞれ二つのウェブを装備している。おススメは，八指多薫の「屠竜」

蒼穹紅蓮隊
●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●5,800円 ●シューティング ●発売中

サターンならではのクオリティで登場

© 1997 Electronic Arts © 1997 EIGHTING/RAIZING

プレイステーションJournal（ジャーナル）

世間が『FFⅦ』フィーバーにわいているころ，黙々と『プリメ』をやっているであろう筆者が厳選したソフトをご紹介するこのコーナー。今月は，光栄初の3D対戦格闘と，手塚一郎がシナリオを担当した最新アクションRPGの2本立てでお送りするぞ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

今度の『三國志』は，初の3D対戦格闘だ！

『三國無双』

■光栄
■5,800円
■2月28日発売予定

名だたる三國武将の実力は？

光栄の『三國志』シリーズといえば，歴史SLGを連想する人がほとんどだろう。ところが最新作『三國無双』は，いままでとは趣を変え，同社初の対戦格闘ゲームとして生まれ変わっているのだ。

『三國無双』は，ポリゴンを使った3Dタイプの対戦格闘で，レバー＋4ボタンの操作系を採用している。ボタンの割り当ては，斬る・突くの攻撃2種と弾き返し・受け返しの防御2種で，ガードはレバー操作で行なう。そのため，どちらかといえば2D格闘に近い操作感覚に仕上がっているのだ。

本作品独自のシステムで目立ったものに，闘いを有利にする多彩な防御技と，強力な攻撃を可能にする気合ゲージの二つがある。防御技は，〝弾き返し〟〝受け流し〟〝打合い〟〝避け〟に分類され，これらすべてに共通したメリットは，成功すると相手をスキを生じさせ，そのあいだに反撃できること。たとえば，攻撃が激しくて反撃できない相手や，ガードがうまく，ダメージを与えられない相手との闘いに使うと，闘いを有利に運べるというわけだ。

つぎに，画面下の気力ゲージだが，これはプレイヤーの攻め具合によって増減し，満タンになると普段はつながらない攻撃が連続技になる。それと同時に，強力な連続攻撃技〝無双乱舞〟も使用可能になるのだ。

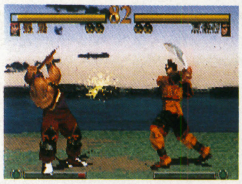
最後に，三國志ファンにとって一番気がかりな「どんなキャラクターが使えるのか？」についてだが，現在のところ趙雲子龍，関羽雲長，張飛翼徳，夏侯惇元讓，典韋，許褚仲康，周瑜公瑾，陸遜伯言，太史慈子義，そして紅一点の貂蟬を加えた合計10名が発表されている。しかし，物語に必要不可欠なアノ人物がいないので，もしかしたら……？　真実はキミの目で確かめてくれ。

▲『三國志』のなかでも人気の高いキャラクターがそろっている。キミは誰を使ってみたい？

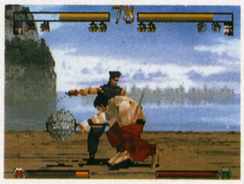
攻めを活かすため，防御技をマスターしよう

前述のように防御技は重要度が高い。要はタイミングなので，ぜひマスターしてほしい。ただし，弾き返しは斬りのみ，受け流しは突きのみに有効で，逆の組みあわせにはダメだということを覚えておこう。

弾き返し&受け流し

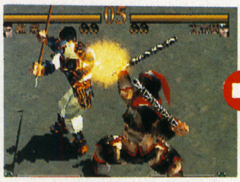


◀攻撃を弾いたその一瞬がチャンスだ！

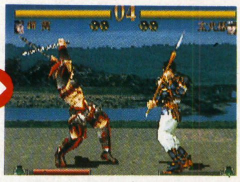


◀背後に回るぶん，使い勝手がいいゾ

打ち合い

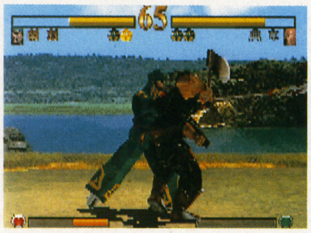


▲打合いは合計3回行なわれる。はじまったら即連打！



▲連打数の少ないほうは，弾き返された状態になる

避け

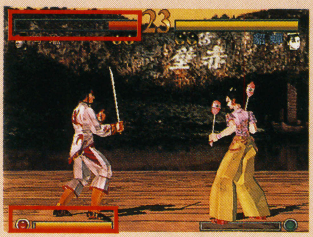


◀避けてる時間が短いので，ギリギリで見切るべし

気合ゲージと無双乱舞の関係

気合ゲージは，攻撃や前方ダッシュで増加，逆に防御や後方ダッシュで減少するため，つねに攻撃していたほうが有利。なお，ゲージが満タンになると強力な無双乱舞が使用できる。気合ゲージが満タンでなおかつ体力ゲージが赤いときは，無双乱舞がさらにパワーアップするぞ。

▶無双乱舞のシステムを簡単に解説しよう



無双乱舞発動！

▲仕掛けた瞬間に画面が暗転し，相手に連続攻撃を行なう

▲通常は3段目ぐらいでフィニッシュ

ヒット数が増える!!

▲気合ゲージMAX＋体力ゲージが赤いときはさらにパワーアップ

※画面写真はすべて開発中のものです。

ALUNDRA

（文／稲垣宗彦）

プレイステーション初の本格派ARPG

■SCE　■価格未定
■'97年春発売予定

夢に導かれし者……その名は『アランドラ』

──同じ夢を見つづける少年，アランドラ。はじめはおぼろげであったものの，しだいに鮮明さを増してくる，その夢に登場するイノアの村へ……。夢に導かれるように，彼は旅立ちを決意する。乗っていた船が嵐で難破してしまうというアクシデントを経験しつつも，アランドラはイノアの村へたどり着く。数年来，悪夢に苦しめられる人が増えてきているここ，イノアの村は，夢の研究の第一人者として名高いターラスが死んだ土地でもあった。アランドラは，ターラスの遺志を継ぎ，夢の本質を明らかにしようと研究をつづける若者，セクタスとの出会いを経て，自分が他人の夢のなかを自由に出入りできる能力を持つ「まどろみの一族」であることを知る……。

これが，このゲームのプロローグ。この小さな辺境の地，イノアの村を舞台に，アランドラは数々の冒険を体験することになるのだ。ストーリーを追うごとに謎は明らかになるのだが，このとき，ストーリーの要所要所でキーとなるのが，アランドラの「まどろみの一族」としての，特殊な能力。洞窟のなかなどといった一般的なダンジョンだけでなく，ときには他人の夢のなかをさまよい，戦闘をくり広げたりすることも必要なのだ。

ARPGというだけあって，戦闘はリアルタイム。フィールド上を徘徊（はいかい）している敵を，手にした武器で攻撃，倒していく。敵の動きは意外にしたたかだし，パズル的な要素の強いクセモノのトラップがあちこちにある。クリアには，反射神経だけでなく，頭も必要だ。

難度は高めだが，それだけにひとつの節目を越えたときの達成感も大きい。このタイプのゲームを待っていたユーザーも多いだろう。歯ごたえあるこの作品の発売は，春。もうしばらくの辛抱が必要だ。刮目（かつもく）して待て！

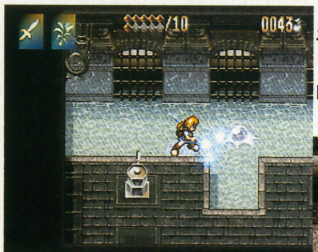
大陸のはるか南の小さな島に生まれ育った少年。両親に別れを告げ，夢に導かれてイノアの村へと旅立つ。他人の夢のなかへ入り込める「まどろみの一族」のひとり。

アランドラ

▶大陸へ向かう船の上。同じ船に乗り合わせた客と語り合うアランドラ。順調な旅かと思われたが，このあと船は嵐で難破してしまう

◀海岸に漂着したアランドラを発見したのは悲しい過去を持つイノアの村の武器屋，アンゼスだった

◀悪夢に悩む人が多いイノアの村で，夢の研究に励むセクタスは，アランドラの理解者



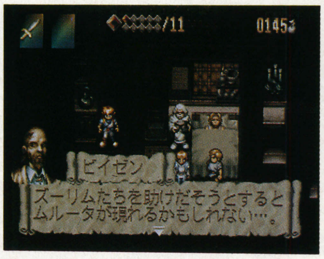
◀ターラスの書物を手に入れるため，アランドラをその館へ向かわせるセクタス

◀ターラスの館で望みのものを手に入れたアランドラの前に現れた悪魔，メルザス。なぜ悪魔が彼の前に？

▲崩落事故で重傷を負ったオーレンの夢に入ったアランドラは，この事故がただの事故ではないことを知る

◀ターラスの館から持ち帰った本を読んだセクタスは，アランドラが他人の夢に入れる「まどろみの一族」の者であることを告げる

▶「まどろみの一族」の能力を使い，悪夢に苦しむワインズの夢の中へ入り込んだ。ワインズを救えるか!?



◀ワインズを救いだしたアランドラを待ち受けていたのは，炭坑崩落事故の知らせだった

冒険は，はじまったばかりなのだ!!

© Sony Computer Entertainment Inc.

N64新聞

ニンテンドウ ロクジュウヨン

文責：八巻将之

最近，ようやくニンテンドウ64を購入しました。でも，ソフトはいまだ未購入。「じゃあ，なんで本体買ったの?」って，それには深い事情があるんですよ。さて今月は『ゼルダ』&『MOTHER3』特集だ！

『ゼルダの伝説64(仮)』&『MOTHER3(仮)』最新画面公開！

ゼルダの伝説64(仮)

■発売日未定
■価格未定

少しずつ，その全貌を現しはじめた期待の大型RPG『ゼルダの伝説64(仮)』。ゲームの舞台は従来どおり「ハイラル」。今回のリリースによれば「ゼルダ姫」「ガノン」といった，おなじみのキャラクターも再登場するらしい。どんな物語がゲーム中で展開されていくのか，いまから楽しみだ。

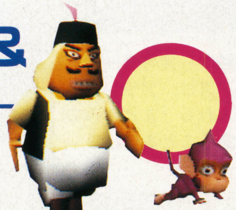
▲ガイコツ戦士・スタルフォスとの息詰まる戦闘シーン。このピンチを，どう切り抜ける!?

MOTHER3(仮)

■発売日未定
■価格未定

今回は，いくつかのゲーム画面とともにプレイヤー・キャラクター3人（＋1匹）のグラフィックが公開された。くわしいゲーム内容は，いまだ不明。今後の続報に注目したい。

なお，『ゼルダの伝説64(仮)』同様，ニンテンドウ64ディスクドライブでの発売が予定されている。



◀▼物々しい雰囲気の行軍シーンと，平和そうな村の風景。なんとも対照的だ

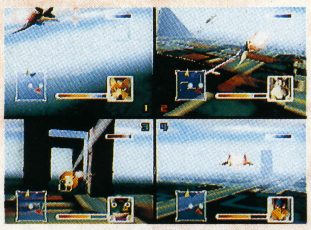
このタイトルも見のがすな！

左の2大RPG以外にも注目作品は多い。『スターフォックス64』は本コーナーでも何度か紹介してきた期待の本格3Dシューティング。当初の発売日からは大幅に遅れてしまったが，待たされたぶんだけ完成度は高そう。同梱の振動パックにも対応しているので，スペース・バトルの臨場感が直接体に伝わってくるハズだ。

『カービィ』&『ヨッシー』も新たな画面写真が公開されている。こちらの2タイトルも要チェックだ。

スターフォックス64

■4月発売予定　■9,800円



◀N64版には空中戦にくわえ地上戦の要素も導入

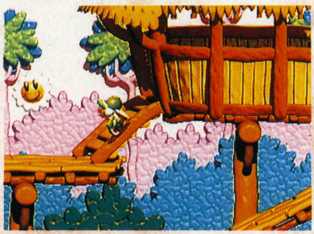
カービィのエアライド(仮)

■発売日未定　■価格未定

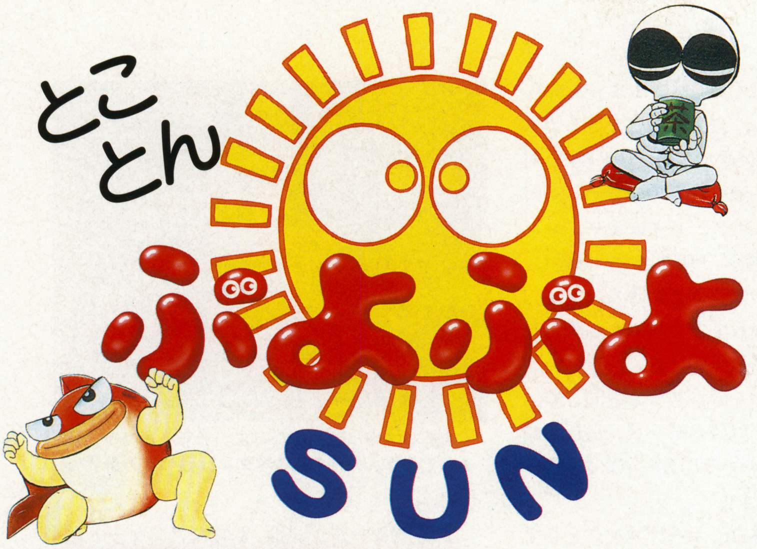
◀人気の『カービィ』の最新作がN64に登場

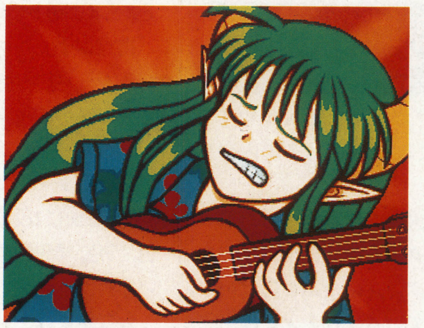
ヨッシーアイランド64(仮)

■発売日未定　■価格未定



◀ヨッシーが大活躍する2Dアクション・ゲーム





■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
（2月14日発売）

前略「とこぷーSUN」です。今月はアーケード版の㊙情報，サターン版の紹介，第三回マスターズ大会の告知，三つの大会の報告と，盛りだくさんでお送りします。（講師：大出綾太）

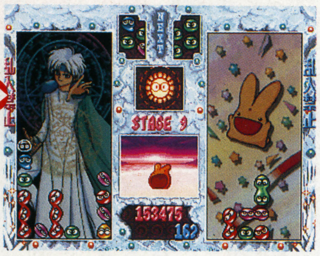
カーくん&サタンが使える！ 乱入キャラ&隠しコマンド情報

アーケード版『ぷよSUN』に隠された二つの情報が発見されたぞ。まずは乱入キャラ。ひとぷよでシェゾ（むずい）を選択し，ノー・コンティニューでサタンを倒す。すると，エキシビジョン・マッチとしてカーバンクルと対戦できるのだ。ちなみに，これに勝っても負けてもエンディングになるぞ。

もう一つは，ふたぷよでの隠しコマンドだ。キャラ選択画面のときに，特定のキャラにカーソル（1Pでも2Pでも可）をあわせて1Pと2Pのスタートボタンを1秒以上押しつづけると，いろんな現象が起こる。アルルにあわせればカーバンクルが，シェゾにあわせればサタンが使えるようになるぞ。ドラコだと，1P側と2P側のカーソル操作が逆転して，相手の使用キャラを選択できるようになるのだ。ルルーだと，カーソルが高速移動を開始して，ボタンを押したときのキャラに決められてしまうランダム選択になる。そしてぞう大魔王だと，全キャラがぞう大魔王になってしまって，ぞうVSぞうの対戦しかできなくなるのだ。

最後に，太陽ぷよが降る列について。じつは太陽ぷよは，左から順番に降ってくるようになっている。つまり，最初に3個発生すると左から3列目までに1個ずつ発生。そのあとに5個発生すると，左から4～6列と（最初にもどって）左から1～2列に降るわけだ。

カーバンクル乱入！



▲▶サタンに勝つと挑戦者ありのメッセージが。カーバンクルとの対戦だ

▲ふたぷよ選択後に2個のスタートボタンを押せばカーくん&サタンが登場

▼全部ぞう大魔王。どのキャラを選んでも，ゲームを開始するとぞうになる

大会レポート・前編「ぷよ名人戦」

1月15日，千葉・幕張メッセにて，有段者のみが参加できるタイトル戦「ぷよ名人戦」が開催された。いつもの大会とはちがう張りつめた空気のなか，予選リーグから10連鎖以上が乱れとぶハイレベルな対戦がくり広げられた。決勝リーグでは，田中浩生と高橋健太郎が2勝ずつでならんだまま最終戦に突入。3ゲームとも4対4のフルカウントになるという接戦のすえ，田中浩生初段が勝利し，初代ぷよ名人の称号と副賞のロサンゼルス旅行を手に入れた。

■予選結果［リーグ戦。1ゲーム3ポイント勝負で全28ゲーム］①服部　崇（23G／65P）②高橋健太郎（23G／61P）③田中浩生（22G／65P）④村田篤史（21G／57P）⑤古橋　充（21G／56P）⑥櫛田明裕（18G／48P）⑦久津礼雅晴（17G／51P）⑧布施友樹（17G／50P）⑨阿部崇史（17G／45P）⑩原田豪史（17G／43P）⑪松金輝久（15G／45P）⑫田中克典（15G／43P）⑬小林徹也（14G／45P）⑭元木伸明（14G／44P）⑮坂田　実（14G／43P）⑯北村純一（14G／43P）⑰宮野尾康志（13G／43P）⑱荻原健太（13G／42P）⑲浜谷康弘（12G／37P）⑳八町隆史（12G／35P）㉑真川　聖（11G／37P）㉒吉野賢二（11G／34P）㉓高橋俊一（10G／36P）㉔中村直子（8G／31P）㉕高橋明子（8G／28P）㉖石塚　創（8G／26P）㉗伊藤裕子（7G／25P）㉘加藤千明（6G／25P）㉙早川三佐江（5G／24P）

■本選結果［リーグ戦。1セット2ゲーム先取，1ゲーム5ポイント先取で全3セット］①田中浩生（3S／6G／26P）②高橋健太郎（2S／5G／33P）③服部　崇（1S／3G／22P）④村田篤史（0S／0G／14P）

◀予選突破には7割5分以上の勝率が必要。きびしい

▲戦いが高度なため，約300人のギャラリーもかたずを飲んで見守っていた。13連鎖全消しも達成されたのだ

サターン版『ぷよSUN』はさすがの完全移植＋α

いよいよサターン版『ぷよぷよSUN』が2月14日に4,800円で発売になる。今月はその内容を完全紹介しよう。

アーケード版が，サターンと互換性のあるST-V基板だったため，クオリティは十分だ。ゲームモードは，ひとぷよ，ふたぷよのほかにとこぷよが収録されている。ひとぷよは，ほとんど変更ナシ。漫才デモに音声が追加された点と，エンディングのあとにスタッフロールが流れる点がオリジナル要素だ。

ふたぷよは大きくパワーアップ。まず，おじゃまぷよの種類が選択できるようになっている。太陽ぷよが降ってくる「SUN」ルールと，『ぷよ通』でおなじみの「固ぷよ」ルール，「得点ぷよ」ルール，自分で設定できるカスタムルールの4種類が選べるのだ。さらに，対戦前に選べる中辛，激甘などの辛さ（レベル）が，シルバー，ジュニア，レギュラー，マニア，マスターの5段階に一新された。順番に，3色で最初に1段分の太陽ぷよが降る，3色，4色，5色，5色で相殺しても太陽ぷよが降らないというシステムになっている。

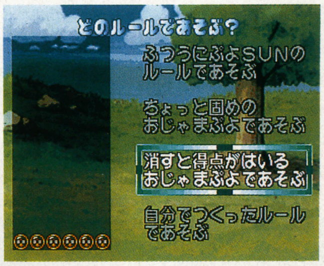
とこぷよは，いつものシステムと同じで，とにかく消していくだけのモード。最近の傾向どおり，おたすけキャラのカーバンクル&びっぐぷよは登場しない。

こうした要素以外に，オープニングとしてオリジナル・アニメ・ムービーが流れるのもポイント。これを見れば，今回のストーリーがわかるようになっているぞ。

最後にお知らせを。サターン版発売にあわせて『ぷよSUN』キャンペーンが実施される。初回限定特典として，光るぷよSUNシールが同梱（どうこん）。さらにアンケート返答者の中から毎月抽選で100名にぷよSUNウォッチがプレゼントされるのだ（5月31日まで）。

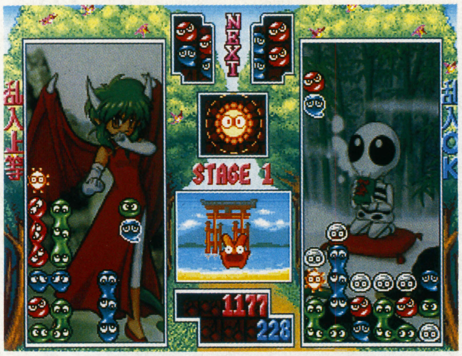
▲基本はやっぱりふたぷよ。もちろんキャラ選択もできる。カー君&サタンは選べるのか？

▶漫才デモでは文字以外に音声も流れる。内容はアーケードと同じ



▶ふたぷよでの選択画面。『通』ルールでも遊べる

◀ふたぷよのレベル選択がアーケード版とちがっている。マスターを選べば『ぷよ通』と同じルールでプレイできる



▲ひとぷよをプレイ中。乱入もOKだ。Ⓐ，Ⓑボタンが左回転，Ⓒボタンが右回転なので注意

▲とこぷよは，レベルの表示位置がこれまでとちょっとちがっているぞ

オリジナルムービー入り！

▶アーケード版でおなじみのデモ以外に，ムービーも流れるオープニング。全キャラ登場するのだ

おぷしょんも充実なのだ

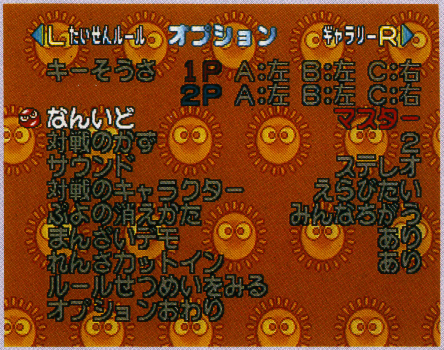
『ぷよ』シリーズは毎回オプションが充実しているけれど，今回もすごいぞ。

まずはひとぷよの難易度。下からシルバー，ベリーイージー，イージー，ノーマル，ハード，ベリーハード，マニア，マスターと8段階も用意されている。

今回は，ふたぷよのカスタムルールもオプションで作成する。特徴的なのが，相殺をなし，あり，SUN（太陽ぷよが降る日輪相殺）から選べることと，おじゃまぷよの種類をふつう，得点ぷよ，固ぷよ，かたふたから選べること。連鎖しばりも20まで可能だ。ほか，試合数，ぷよが消える個数，マージンタイム，おじゃまぷよのレートが設定できる。

いつものサウンド＋SE＋ボイステストもあるし，各種イラストが鑑賞できるアトリエも新登場。操作説明デモや，一度見た漫才デモ，スコア・ランキングも，ここでいつでも自由に見られるのだ。

▼おぷしょんのメイン画面。ぷよの消えかたやふたぷよでのキャラ選択の有無なども変更可能だ



▶サウンドテストを選ぶと，こんな画面で試聴できる。未使用曲も入っているぞ

◀アトリエで表示されるグラフィックは，遊ぶごとに増えるのだ

第三回マスターズ告知だ！
「みんなでぷよぷよ」

「第三回全日本ぷよマスターズ大会」の詳細が決定した。日時は3月30日でAM9時開場，10時開会，場所は幕張メッセだ。一般大会，小学生以下のジュニア大会，女性限定のレディース大会，30歳以上のナイスミドル大会，60歳以上のシルバー大会が開催される。使用ソフトは『ぷよ通』だ。同時開催のイベントには，インキュバス，ルルー，スケルトン-Tが選出される声優オーディション，新企画のバンドオーディション，コスプレ大会，ぷよまん本舗出張店，魔導コミケ(仮)，田中勝己ライブなどが予定されている。

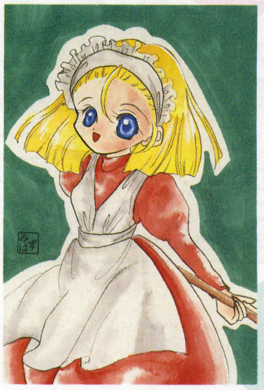
先着2万人までの事前エントリー制なので，参加希望者はハガキかインターネットで申し込もう。郵便番号，住所(県名も)，氏名(ふりがな)，年齢(生年月日)，職業または学年，電話番号，出場希望大会，予選使用希望ハード，ユーザーID，電子メールアドレス(最後の二つはある人のみ)を忘れずに。希望大会は，一般，ジュニア，レディース，ナイスミドル，シルバー，コスプレ，声優(1キャラのみ)，バンドのうち1個だけ書くこと。複数エントリーは不可だ。コスプレ，声優，バンド希望者には，後日くわしい応募要項が発送される。使用希望ハードはプレイステーション，セガサターン，スーパーファミコン，メガドライブ，ゲームボーイ，ゲームギア(最後の2機種は本体と通信ケーブルを持参)のうち一つを記入。

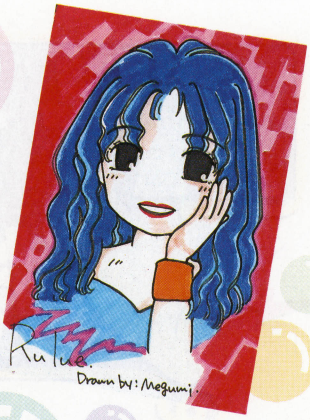
入場料はパンフレット込みで前売800円／当日1,000円(60歳以上&3歳以下は無料，小学生以下は半額。前売には親子券，ペア券あり)。札幌・大阪・広島・福岡からのツアーも実施される(特製テレカ＋入場券つき)。こちらの問い合わせは☎0120-66-5015まで。

(申込先) 郵便…〒732-91 広島東郵便局私書箱42号「ぷよマスターズ」係，通信…URL：http：//www.compile.co.jp/

(問い合わせ) チケット・エントリーについて…☎0120-48-2424，全ぷよ協大会事務局…☎0120-04-2424

▲【神奈川県川崎市・松田ばんれい】『ぷよSUN』の彼女の勝ちポーズがえらく気に入ってます


▼【北海道札幌市・みずは】キキーモラは出世しましたね。下積みが長かったけど……



▲【岐阜県大垣市・めぐみだよーん】なにやら芸術的センスを匂わせるイラスト。できるな

大会レポート・後編
「PSマスター大会」&「SSマスター大会」

最後に，昨年末と今年頭に開かれた二つの大会をまとめてレポートしよう。

まずは96年12月22日，東京・恵比須のEBIS303で行なわれた「'96プレイステーションぷよマスター大会」。一般，レディース，ジュニアの総参加者が2,000名を数え，会場内は大混雑。予選の合間には，コンパイルに関する疑問に答えてくれる質問コーナー，生ハイテク攻略法，コンパイル広報・北出マンのCDデビュー曲のお披露目など，ステージ・イベントが目白押しだった。コスプレではセクシーなウォーターエレメントが一番人気でした。一般大会の結果はマスター：高橋健太郎，キング：千葉 聡，ナイト：三須健太郎，ポーン：竹田雅宏。

つづいて97年1月15日，千葉・幕張メッセでの「'97セガサターンぷよマスター大会」。こちらも一般，レディース，ジュニア大会があった。予選を見たところ，9連鎖程度の大連鎖を作る人と，ツブシにいく人が半々で，仕掛けるタイミングによって勝敗がわかれていたようだ。本選の結果はマスター：小林徹也，キング：新田浩貴，ナイト：村田篤史，ポーン：室野井隆之。会場では魔導コミケ(仮)も同時開催されていた。ただ，直前に行なわれていた名人戦の終了が遅れてしまったため，駆け足の進行になってしまったのが残念だったかな。

'96プレイステーションぷよマスター大会

◀この混雑ぶりを見よ。すごい熱気がうずまいていた

▶恒例コスプレ大会は，比較的小さい子が目立った

◀本選は大連鎖の連続。魅せる対戦が多かったのだ

'97セガサターンぷよマスター大会

▶参加総数は2，000名。4時間並んでいた人もいた

◀魔導コミケでは，同人の攻略本なども売っていたぞ

▲コスプレ大会にて。しゃがんで歩くもももの男の子がカワイかった。セリリさんも2人いたし

ALL ABOUT シリーズ 情報局

発売間近の「A.A.ストEX」に隠された秘密とは……!?

情報局長じゃよー（ファーザー風）。というわけで，早くも第35回を数えるオール・アバウト（以下，A.A.）情報局であるが，今回は発売間近の新刊「A.A.ストEX」のくわしい内容を紹介していく。

Vol. 18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■1,480円　■2月中旬発売

スーパーキャンセルといった新システムで話題を呼んでいる『ストリートファイターEX』のA.A.がついに発売された。

まだ公開されていない隠れキャラの出現条件や隠し技のコマンドなど，スクープ情報が盛りだくさん。技表，システム解析，連続技研究委員会，原画集，声優紹介など，おなじみのコーナーも欠かさず掲載しているぞ。

そして，注目すべきは対2P戦の攻略法。先月行なわれた出版社対抗戦（→P.176）で優勝したメンバーが執筆しているので，その内容は折り紙つき。常勝を目指すなら読んでおきたい1冊というわけだ。

おまけ

いままでに発売されたWindows95&3.1の関連ソフトを紹介するガイドブックがいよいよ登場。ジャンル，タイトル名，メーカー名，発売日と，さまざまな項目での検索も可能になっているぞ。

Windowsエンターテイメント・ソフト完全ガイド'97
■近日発売予定

ALL ABOUT シリーズ LINE UP!!

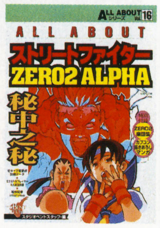
DX. 2 ALL ABOUT ストリートファイターIII ～ザ・キャラクターズ

■1,480円　■変型A4判

VOL. 17 ALL ABOUT ウォーザード

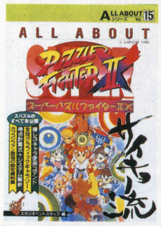
■1,480円

VOL. 16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA



■1,280円

VOL. 15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX



■1,280円

VOL. 14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■1,580円

VOL. 13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■1,300円

VOL. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■1,580円

VOL. 11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■1,480円

VOL. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■1,480円

VOL. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻～徹底攻略編

■1,480円

VOL. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻～システム解析編

■1,480円

VOL. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■1,400円

VOL. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■1,400円

VOL. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■1,380円

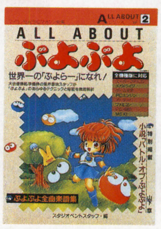
VOL. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■1,380円

VOL. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■1,380円

VOL. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,280円

VOL. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■1,480円

DX. 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■2,500円　■変型A4判

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！'97年2月に発売される全294本を収録

CONTENTS

3 Windows95(40作)
8 Windows3.1(20作)
11 ハイブリッド(54作)
16 Macintosh(19作)
18 DOS/Vパソコン(3作)
19 PC-9801&9821(3作)
19 X68000(1作)
20 ニンテンドウ64(0作)
21 セガサターン(34作)
26 プレイステーション(44作)
32 スーパーファミコン(3作)
33 ゲームボーイ(2作)
34 PC-FX(1作)
34 PCエンジン(0作)
34 3DO(0作)
34 バーチャルボーイ(0作)
34 プレイディア(0作)
34 レーザーアクティブ(0作)
35 アーケードゲーム(8作)
37 ネオジオ&ネオジオCD(3作)
38 ゲーム・ミュージック&ビデオ(59作)

3
1997

マイコンBASICマガジン3月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

年末商戦ということもあって，約半数が新顔となった今月のランキング。集計期間の関係で先月は20位だった『大航海時代Ⅲ』が，地力を発揮して首位を奪取した。3位の『ガンダム タクティクス』は，年末にWindows95版が発売されたことによる上位進出。PowerVRを搭載したビデオボードが必須という『A5』は6位に初登場しているが，来月以降の動向が気になるタイトルだ。

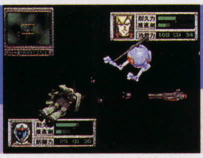
1 大航海時代Ⅲ～Costa del Sol
↑前20位 2回

●光栄　●9,800円
●SLG　●Win95

2 ファーランドサーガ
前2位 2回

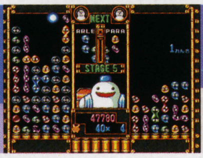
●TGL　●9,800円
●SLG　●Win95

3 ガンダム タクティクス
初登場



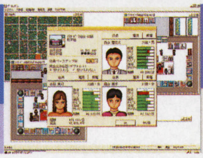
●バンダイ・デジタル・エンタテインメント　●①7,800円②5,800円
●SLG　●①Win95②Mac

4 ぷよぷよ通
↑前6位 5回



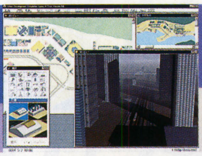
●コンパイル　●①5,800円②7,800円
●アクションパズル　●①Win95②PC-9821,DOS/V

5 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ
前1位 8回



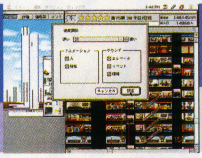
●マスターピース　●7,800円
●SLG　●Win95

6 A5～A列車で行こう5
初登場



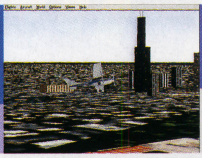
●アートディンク　●12,800円
●SLG　●Win95（PowerVR専用）

7 ザ・タワー　V1.3J
前7位 3回



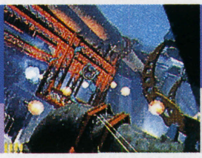
●オープンブック9003　●9,800円
●SLG　●ハイブリッド

8 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR Ver.6.0 for Windows95（日本語マニュアル付英語版）
↑前9位 2回



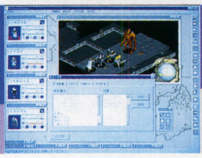
●トワイライトエクスプレス　●10,800円
●フライトSLG　●Win95

9 マイクロソフト　デッドリータイド
初登場



●マイクロソフト　●7,700円
●3Dシューティング　●Win95

10 ルナティックドーン　開かれた前途
前10位 13回



●アートディンク　●8,800円
●RPG　●Win

順位	タイトル	データ	前回
11	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱	●コナミ　●4,800円 ●スクリーンセーバー　●Win95	初登場
12	NOëLタスクランチャー～代歩のワンダーメニュー	●パイオニアLDC　●5,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	前4位 2回
13	アルファリンク	●エクシング　●7,800円 ●SLG　●Win95	初登場
14	大戦略ⅤDX	●システムソフト　●9,800円 ●SLG　●Win95	初登場
15	ニード・フォー・スピードSE	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円 ●レーシング　●Win95	前12位 2回
16	シヴィライゼーションⅡ	●メディアクエスト　●9,800円 ●SLG　●Win	初登場
17	モノポリーCD-ROM	●ハズブロージャパン　●6,800円 ●ボードゲーム　●Win	初登場
18	三國志Ⅴパワーアップキット	●光栄 ●6,800円／15,800円（本体同梱版） ●ユーティリティ ●Win95,Win,PC-98,Mac	前16位 6回
19	サイレントメビウス～アリス・リデル	●バンダイビジュアル　●9,800円 ●AVG　●Win,Mac	初登場
20	ブランディッシュVT	●日本ファルコム　●9,800円 ●ARPG　●PC-98/21	前3位 3回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

山形県 ●コンピュータPROシステム☎0236-54-1531●コンピュータPRO山形☎0236-25-9801 宮城県 ●デンコード仙台本店☎022-261-8111●デンコードーComp City仙台駅東口店☎022-291-4744●OAシステムプラザ仙台店☎022-268-5541 福島県 ●いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 東京都 ●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 神奈川県 ●アイザワ時計店☎045-641-4337●マイコンスクウェアアライ☎0463-23-8484【長野県】●ラオックス ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221【愛知県】●九十九電機名古屋１号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋２号店☎052-251-3399 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 大阪府 ●SRGスタンバイVER3☎06-641-1971●ユニオンコンピュータネットワーク☎06-644-0554 兵庫県 ●星電社☎078-621-4052 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 鳥取県 ●ダイイチ千代水店☎0857-31-261 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●メッセサンオー☎03-3255-3451 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

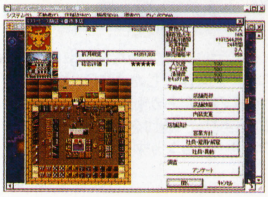
新規出店

コンビニ・チェーン店，好評につき異世界に展開される?

コンビニエンス・ストアのオーナーとなって店舗を建てて金をもうけ，チェーン店を展開して街を発展させるという驚異の経営SLG『ザ・コンビニ』。経営SLGはウケないというジンクスを笑い飛ばして，売り上げランキングの上位を突っ走っている。このソフトの別バージョンともいえるのが，『〜アナザーワールド』だ。

経営のルールに関しては元祖『ザ・コンビニ』とほとんど変わるところはない。店を建て，人を雇い，商品を陳列し，営業時間を決めて客を待つ。季節や客層にあわせて商品や営業時間を調節する。資金がたまれば店舗を改装・大型化したり，新店舗を建設する。宣伝や大型施設の誘致が売り上げに大きく影響すること，突発的なイベントが発生することもほとんど変わらない。ではどのへんが“アナザー”なのか？というと，左下の写真をご覧あれ。本作に収録されているのは「猫の世界」「剣と魔法の世界」「戦争で荒廃した世界」のマップが各二つずつの計6種類。つまり，客のグラフィックと設定，天気の変化やイベントの出現にかかわる微妙なパラメータがちがい，それにおうじて商品内容や施設の名前が変わっている（警察→警備隊詰所とか）のだ。

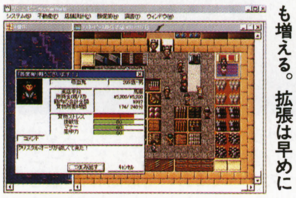
残念ながら，筆者にはこのソフトの良さを的確に伝える言葉が見つからない。「設定をちょっといじっただけじゃねーか」と言われると返す言葉もないのだが，それでもあえてオススメだと言わせていただく。そう。ねこがみゃーみゃー鳴きながら入ってこようと，ミイラが呪文書をもとめてこようと，ねーちゃんが催涙スプレーを買っていこうと，たいして変わらないはずなのだが，やはりそれはちがうゲームなのだ。コンビニのSLGとは来店する人間のSLGでもあるわけであり，それが変化する以上，プレイヤーの印象もまったくことなって……とかいろいろ説明のしようはあるが，そんなコムズカシイ理屈はいらない。とにかく遊んでハマるべし。それ以上でもそれ以下でもないが，それで十分。『〜アナザーワールド』はそういうゲームだ。　（煌竜）



◀吸血鬼やガイコツも客として登場する

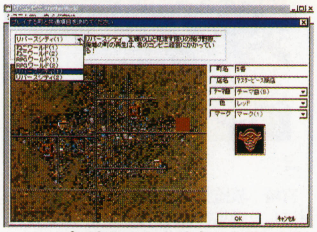
ザ・コンビニ〜アナザーワールド

■マスターピース　■SLG
■7,800円　■2月28日発売予定



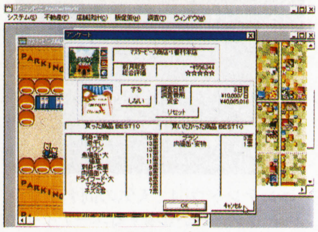
◀品ぞろえが増えると客も増える。拡張は早めに

攻略ポイント1



▲マップが表示された時点から戦いがはじまる。店の周囲を見て客の種類と数を予想し，品ぞろえを決めよう。認可料がかかる商品は，場所によっては不要だ

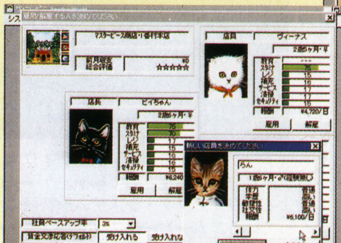
攻略ポイント2



▲アンケートや売り上げチャートをこまめに利用し，自分の店の状況をよく把握しよう。むりのない範囲の値下げは，長期的にはプラスになることが多いぞ

猫ちゃんの世界

筆者第一のオススメワールドは，なんといってもこれ。経営なんぞ二の次。店員は外見で！品ぞろえは趣味で選べ！



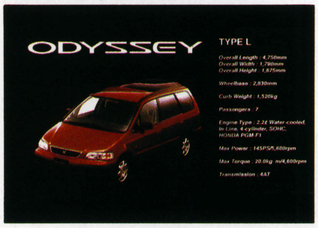
◀▲客はもちろんネコばかり。メッセージもネコ語尾。商品も「ネコじゃらし」とかのネコ系グッズばかり，おまけに「ひざの上」とか「縁の下」なんてものまである。遊んでいるだけで幸せな気分にひたれる貴重なソフトだ

今月の新作

アートディンクから，『A5』の内容を紹介するソフトが発売される。パワーVR搭載のボードは必要ないので，手軽に見ることができる。マクシスからは「シム」シリーズの新作『シムゴルフ』『シムパーク』の2作品が登場。どちらも期待が持てそうだ。大御所・光栄は歴史SLGシリーズの新作と初代をカップリングで発売。まだプレイしていないSLGファンは要チェック。

カースクリーンセーバー ホンダ

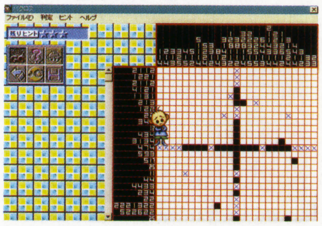
2/1　■富士通パソコンシステムズ
■スクリーンセーバー
■3,330円　■CD-ROM



ホンダから発売中の約20種の車を題材にしたスクリーンセーバー。写真・スペックなどを表示するスライドショー，ダッシュボードのクロックを模した時刻表示などの機能を備えている。

パクロス

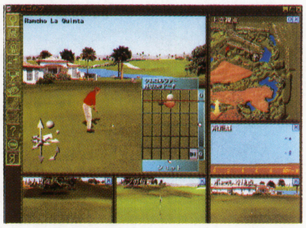
2/7　■ココナッツジャパンエンターテイメント
■パズル
■7,800円　■CD-ROM



パズル雑誌「パクロス」に掲載中の人気パズル「ペイントロジック」をパソコン化したソフト。簡単なものから超難問まで難易度は4段階，全100問を収録。お助けキャラによるヒント機能もアリ。

シムゴルフ

2/7　■マクシス　■ゴルフ
■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］マウスをクラブのように振り抜くことでショットする方式を採用したゴルフ。インターネットやLANによる対戦プレイが可能で，自由にコースをデザインできる機能も搭載している。

スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅

2/10 ■CAIメディア共同開発 ■教育
■6,800円 ■CD-ROM

不思議な生物スモッカJrが活躍する，ギャグをまじえたエデュテインメント・シリーズ第3弾。江戸の町を舞台にして，小学生レベルの漢字や四字熟語が中心のクイズに挑戦する。

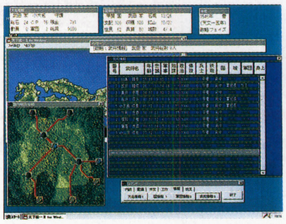
天地無用！登校無用

2/14 ■日本クリエイト ■AVG
■9,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 同名の人気アニメを原作にしたAVG。主人公をとりまく女の子たちが転校生として強引に学校に出現し，騒動を巻き起こす。随所にアニメーションが利用されている。

天下統一　乱世の覇者

2/14 ■システムソフト ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM



戦国武将となり天下統一をめざすSLG。内政を簡略化して戦略性を重視した『天下統一IIパワーアップセット』とほぼ同じシステムを採用。Windows化にあわせてグラフィックと操作性を強化した。

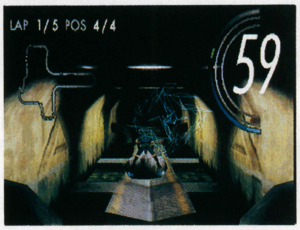
NBAハングタイム

2/20 ■ゲームバンク ■バスケットボール
■7,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] NBA公認の2on2のバスケットボール・ゲーム。29チーム150名の選手の中から2人のキャラクターを選び，チャンピオンの座をめざす。デジタルパットを使えば4人プレイも可能。

スコーチャー

2/20 ■ゲームバンク ■レーシング
■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 浮遊バイクによる独特の飛行感覚を持つレーシング・ゲーム。四つのコースにおいて最高4台の敵とのレーシング・バトルがくり広げられる。高速感と臨場感がウリ。

リトルラバーズ

2/21 ■NTT出版／日経映像 ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

父または兄として女子高生とコミュニケーションする育成・会話SLG。ゲーム中の時間が実時間と連動しており，状況にあった行動が必要になる。女の子のデータを収めた別売りディスクも同時発売。

信長の野望・天翔記＆信長の野望リターンズ

2/21 ■光栄 ■SLG
■14,800円 ■CD-ROM（2枚組）

[PC-9801から移植] 武将の教育制度を取り入れた『天翔記』と，シンプルでわかりやすいシステムが魅力の『リターンズ』という，歴史SLG『信長の野望』シリーズの2作品をカップリング。

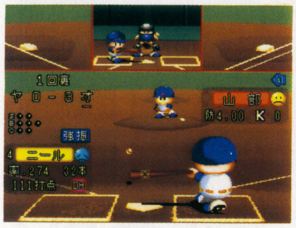
三國志V＆三國志リターンズ

2/21 ■光栄 ■SLG
■16,800円 ■CD-ROM（2枚組）

[PC-9801から移植] 歴史SLG『三國志』シリーズの2作品を同梱。多彩なパラメータで内政・戦闘を細部まで再現する『V』と，単純で豪快なプレイが魅力の初代をリメイクした作品が楽しめる。

実況パワフルプロ野球'96

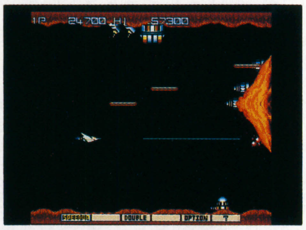
2/21 ■コナミ ■野球
■6,800円（予価） ■CD-ROM



[スーパーファミコンから移植] 音声による実況が流れる野球ゲーム。普通のゲームのほか，選手育成やチームのアレンジができるなど，モードの豊富さも特徴。スクリーンセーバーつき。

グラディウス　デラックスパック

2/21 ■コナミ ■シューティング
■6,800円（予価） ■CD-ROM



[アーケードから移植]『グラディウス』『～II』を1本にまとめて移植。ゲージによるパワーアップ・システムが特徴になっている。ムービーやスクリーンセーバー，各種設定機能なども収録。

ワンダープロジェクトJ2 デスクトップユーティリティ

2/26 ■東芝EMI ■素材集
■4,800円 ■CD-ROM

ニンテンドウ64で人気の同名ソフトのキャラクターが登場するユーティリティ。主人公ジョゼットによる3種のアプリケーション，5種のスクリーンセーバー，壁紙や音声データなどの素材を収めている。

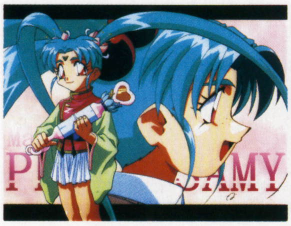
THE ART OF 魔女の宅急便

2/28 ■徳間書店 ■画集
■5,800円 ■CD-ROM

宮崎 駿監督の「魔女の宅急便」を題材にした画集＆技術解説集。映画制作時のボードやセル，原画などを多数収録し，簡単に閲覧できるようにしたほか，代表的な撮影技術の解説もついている。

魔法少女プリティサミー for Win95 後篇

2/28 ■AICスピリッツ ■AVG
■8,800円 ■CD-ROM



[PC-9801から移植] 同名アニメを独自のストーリーでゲーム化した作品。CGの追加，重要部分の256色化，壁紙＆アクセサリーの収録，キャラクター・グッズ封入など，大幅に強化された。

大戦略マスターコンバット

2/28 ■システムソフト ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM

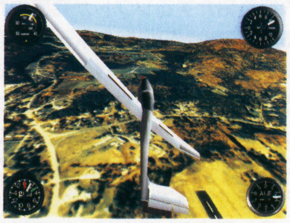
広大なマップ上でユニットを動かして敵軍を打ち破っていくSLGシリーズの最新作。「士官学校」モードの採用により，SLGの初心者でも手軽に遊べるようになった。戦闘シーンもより映像的に。

▶初心者から上級者までの幅広い層を対象とした，ポピュラー・モデルの最新作

◀コンピュータ参謀による「助言モード」も搭載されている

フライトアンリミテッド

2/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] グライダーをふくめた5種類の飛行を楽しめるフライト・シミュレータ。アメリカやヨーロッパの景色を実写映像と3Dテクスチャー・マッピングで再現した。飛行訓練モードも収録。

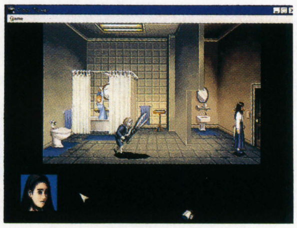
シムパーク

2/28 ■マクシス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］低年齢層向けの新『シム』シリーズ第1弾は，管理者として公園を発展させていくSLG。132種におよぶ動物・植物を配置しつつ，ゴミ公害などさまざまな問題に対処していく。

クロックタワー

2/28 ■ヒューマン ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］数々のワナと巨大なハサミを持った男が潜む洋館から脱出するホラーAVG。簡易な操作系と，行動におうじて展開が変化するマルチ・シナリオ&エンドが特徴。

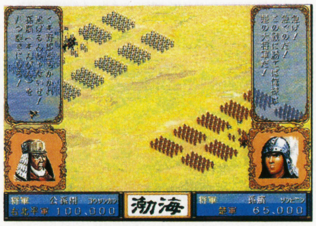
ザ・コンビニ〜アナザーワールド

2/28 ■マスターピース ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

コンビニエンス・ストアの経営者として店を発展させていくSLGの一部設定を変更した外伝的ソフト。猫の世界，剣と魔法の世界，戦争で荒れ果てた世界を舞台にした，合計6マップを収録している。

孫子の兵法 百家争鳴

2/下 ■TGL ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM

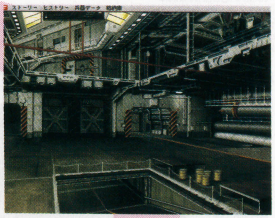


中国の春秋戦国時代を舞台にした戦略級SLG。適切な領土に将軍と軍勢を移動・配置するだけの簡易な操作系と，将軍たちが過去のできごとを記憶し，それにおうじて行動するシステムを採用した。

モビルスーツガンダム CGビジュアルコレクション

2/28 ■バンダイ ■映像集 ■6,800円（予価） ■CD-ROM

［Macintoshから移植］映像と語句解説によるヒストリー，3Dモデルによる兵器データほか，ムービー，サウンド，格納庫の各セクションにより，初代「機動戦士ガンダム」の世界を紹介する。



▶現在でも名作との呼び声が高い「ファーストガンダム」の映像データベースだ

◀アニメの名シーンを再現したムービーも，各種用意されている

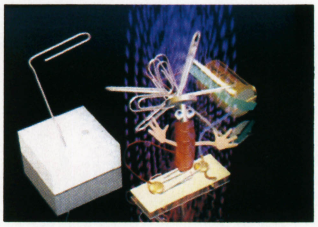
あやかし忍伝くの一番

2/下 ■翔泳社 ■SLG ■価格未定 ■CD-ROM

女忍者のタマゴとして「くのいち養成学校」に入学し，3人の姫のフォローと実技研修「忍務」をこなしていく育成SLG。会話を中心にゲームが進行し，メッセージはすべて音声出力される。

子供パソコン実験シリーズ わくわくで・ん・き コイルのはたらき

2月 ■マイクロマウス ■教育 ■6,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］パソコンによる学習と付属の組み立て実験キットによる体感学習を同時に進める，新タイプの教育ソフト。電気の仕組みと原理を映像と音声で学び，実験によりそれをたしかめる。

前号追補タイトル

ユニバーサルWIN

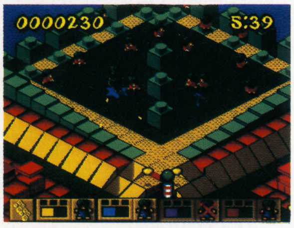
11/22 ■日本シスコン ■パチスロ ■12,800円 ■CD-ROM

「クランキーコンドル」など，人気のパチスロ台10機種をパソコン上で再現。攻略モード，CD実戦モードのほか，ネットワークによる共同プレイが可能なNET実戦モード，伝言BOX機能を備えている。

前号追補タイトル

レミングスペイントボール

11/29 ■イマジニア ■アクションパズル ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］同名の人気アクションパズル・シリーズの最新作。クォータービューのフィールド上で，配置されたさまざまな仕掛を利用して味方をゴールに導く。敵のレミングス軍団も登場。

前号追補タイトル

開運大福 万福招来 日めくりカレンダー

12/6 ■イージー・コンピューター・システム ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

伝統ある日めくりカレンダーをパソコンで再現したソフト。日本古来より利用されている六輝，十二直，二十八宿，選日などの開運情報のほか，日本各地の気候データや九星占いも表示する。

前号追補タイトル

都築和彦CGアート集III AQUA

12/20 ■ビーズサイテック ■画集 ■7,800円 ■CD-ROM（3枚組）

商業誌で連載されていた同名のCGマンガのオリジナル・データを収録した画集ソフト。都築和彦の手による透明感あふれる幻想的なグラフィックを，音楽とともに鑑賞できる。

前号追補タイトル

マスター・オブ・ザ・ギャラクシー

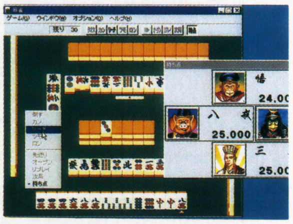
12/25 ■日本シスコン ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

宇宙艦隊を作りあげ，宇宙を植民・支配していくSF戦略級SLG。艦船を自分でデザインできるなど，自由度の高さが特徴となっている。ネットワーク・プレイでは対人戦や特殊艦艇の入手も可能。

前号追補タイトル

麻　雀

12/26 ■アスキー ■麻雀 ■2,750円 ■CD-ROM



パソコン麻雀ソフトで最強クラスの思考力を持つ『麻雀悟空天竺』とほぼ同じ思考ルーチンを搭載しつつ，よぶんな機能をそぎ落とした低価格版。手軽な操作でイカサマなしの麻雀を楽しめる。

前号追補タイトル

秀　吉〜サルでもできる天下取り

1/14 ■龍［RON］ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

豊臣秀吉の一生を再現するRPG風SLG。「秀吉は本当にサルだった」という設定で展開する。各地の人々との会話や面会により自分の能力を鍛えて合戦に備えつつ，町や城を発展させていく。

前号追補タイトル

すやすやグーピーデラックス

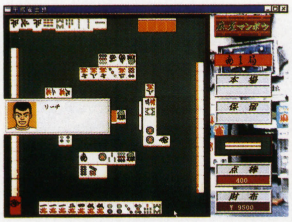
1/14 ■ダットジャパン ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

上から落ちてくる「グーピー」をつなげて消していくアクションパズル。通常のストーリー・モードのほか，対人戦を楽しむ対決モード，画面上の黒星グーピーを消す面クリモードがある。

前号追補タイトル

平成雀士録〜雀士誕生

1/17 ■G.A.M. ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM

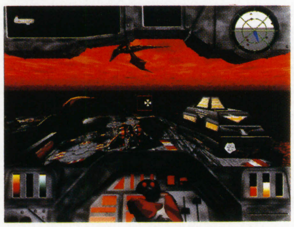


プロ雀士へと成長していく主人公の人生をAVG仕立てで描く麻雀ソフト。麻雀で資金を稼ぎつつ14のステージをめぐるストーリー・モードのほか，48人からメンツを選べる通常モードもある。

前号追補タイトル

マイクロソフト ヘルベンダー

1/24 ■マイクロソフト ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

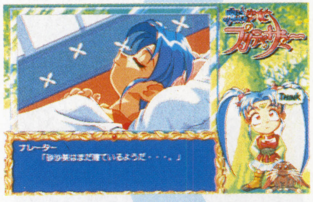


高速で展開する美しいグラフィックが好評を得た3Dシューティング『MSフューリーキューブ』の続編。隠し面やオブジェクト，多彩な兵器の登場により，戦略性のあるプレイが要求される。

前号追補タイトル

魔法少女プリティサミー for Win95 前篇

1/31 ■AICスピリッツ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］同名アニメをもとにしたAVG。小学4年生の少女，河合砂沙美こと魔法少女プリティサミーが，ライバルのピクシィミサと争ううちに周囲に大騒動を巻き起こす。

▶アニメで描かれたあとのストーリーが展開。サミーとミサの戦いの結末は？

◀オマケとして，壁紙データなどを収録している。マウスパッドも同梱

前号追補タイトル

アンジェリーク スクリーンカクテル

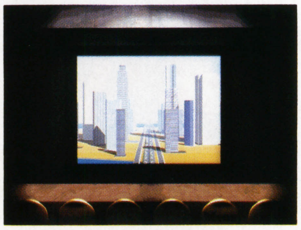
1/31 ■光栄 ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

女性を中心にブームを巻き起こした恋愛SLGのキャラクターを使用したソフト。15種のスクリーンセーバー，108点の壁紙，ボイスデータ90種，アイコン計108種類，その他のデータを収録。

前号追補タイトル

A5 Tours

1/31 ■アートディンク ■その他 ■4,800円（予価） ■CD-ROM



人気の高い鉄道経営&都市育成SLGシリーズの最新作『A5』の紹介ソフト。フル・ポリゴンのオープニング・ムービーと壁紙集，サウンドなどを収録している。VRボードは不要，プレイはできない。

前号追補タイトル

おもしろ倶楽部 3Dでき〜るJr. Ver1.1

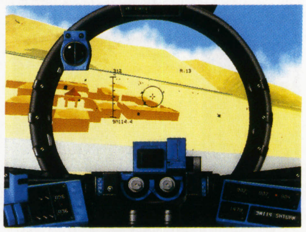
1月 ■キヤノンソフトウェア ■ツール ■9,800円 ■CD-ROM

積木やプラモデルの感覚で簡単に3D図形を作って遊べるソフト。Ver1.0の機能に，VRMLが作成可能，3Dアニメーションのエーヴィーアイ ファイル変換&番号つきビットマップ化などの機能がついた。

日本語マニュアル付英語版

HIND

1月 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



かつて東側最強といわれた多目的攻撃・輸送ヘリ「ハインドE」の飛行を精密に再現するソフト。通常のフライト・シミュレータには存在しないホバリング，トルクターンなどの機動も実現できる。

DataBase Windows95新作発売予定表

日本ファルコムがリメイク版『ソーサリアン』，『イース』最新版，新版『英雄伝説』などを発表。『ロードモナーク First』は，オンライン版が無料で先行発売される。『ルナドン』の新作も発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月7日	パクロス	パズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	7,800円
2月14日	★アジャイルウォーリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	（予）9,800円
2月21日	リトルラバーズ・キャラクターCD あや	データ集	NTT出版	2,500円
	リトルラバーズ・キャラクターCD くるみ	データ集	NTT出版	2,500円
	リトルラバーズ・キャラクターCD さゆり	データ集	NTT出版	2,500円
2月28日	SUPER EURO FIGHTER 2000 for Windows95（マ）	フライトSLG	イマジニア	9,800円
2月予定	THE LAS VEGAS（マ）	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	5,800円
3月6日	★ディスクステーション14号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
3月7日	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ／EAV	7,800円
	★ナンバーズシミュレーション for Windows95 Version1.2	エンターテインメント	インナーブレイン	9,800円
	RCレーサー・スピードデーモン	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）7,800円
	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	（予）4,800円
	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	（予）6,800円
	★ディスティニー	SLG	G.M.F	12,800円
	エルハザードごくらくCD-ROM	データベース	パイオニアLDC	7,800円
3月14日	PGAツアー for Windows95	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円
	パンツァードラグーン（ネイティブ）	3Dシューティング	セガ	8,800円
3月15日	レオンとハニーの「アルファベット」	教育	トッパン	4,800円
	レオンとハニーの「カラーズ・アンド・シェイプズ〜色と形」	教育	トッパン	4,800円
	レオンとハニーの「ナンバーズ〜数」	教育	トッパン	4,800円
3月18日	★森田将棋'97	将棋	ランダムハウス	12,800円
3月20日	アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月21日	★SESAME STREET :GET SET TO LEARN（マ）	教育	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	西陣パチンコ三昧 第一巻	パチンコ	ケイエスエス	9,800円
	信長の野望・将星録	SLG	光栄	11,800円
	★サイバーグラディエイター	対戦格闘	シエラ・パイオニア	9,800円
	★ハンター・ハンテッド	アクション	シエラ・パイオニア	9,800円
	★アンタリア創世紀 〜THE WAR OF GENESIS（DOS/V）	SLG+RPG	シャーロック	9,800円
	★G-NOME	3Dシューティング	ポニーキャニオン	6,800円
	★ちびまる子ちゃん スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ポニーキャニオン	5,800円
	★トレインシミュレータ海外編Vol.1 ドイツ鉄道ライン川左岸線	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
3月28日	クルセイダー：ノーリモース	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	新世紀エヴァンゲリオン 〜鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	★麻雀大会II Special	麻雀	光栄	8,800円
3月28日	THE ART OF おもひでぽろぽろ	画集	徳間書店	5,800円
3月上旬	MAGIC：THE GATHERING（マ）	カードゲーム	メディアクエスト	8,800円
3月下旬	★リベンジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	（予）6,800円
	★デジタルトミカ	エンターテインメント	トミー	3,500円
	★馬なり手帳'97 for Windows95	エンターテインメント	メディアビジョン	9,800円
	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	未定
3月予定	★ルナティックドーン Passage from The Book	RPG	アートディンク	（予）7,800円
	オブシディアン	AVG	インプローレ	未定
	銀河英雄伝説IVEX for Windows95	SLG	クエスト	10,800円
	★竜機伝承PLUS（仮）	SLG+RPG	ケイエスエス	（予）9,800円
	アディダス・パワー・スポーツサッカー	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	SPQR	AVG	ゲームバンク	9,800円
	海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	5,800円
	雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ〜Short Time	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ② 愛しすぎて〜Tom & Viv	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ③ ボーイズ・ライフ〜This Boy's Life	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ④ インターセプター〜Interceptor	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ 嵐が丘〜Wuthering Heights	教養	サクセス	8,800円
	★スターレンジャーズ	3Dシューティング	G.M.F	未定
	FPS FOOTBALL'97（マ）	フットボール	シエラ・パイオニア	7,800円
	サラブレッド血統年鑑'97	データベース	中央公論社	〈込〉9,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG	TGL	12,800円
	魔法使いになる方法	SLG+RPG	TGL	未定
	はいぱぁセキュリティーズW（仮）	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	★電影少女	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	推理バトル！ シャーロック・ホームズへの挑戦！（仮）	AVG	PSD	（予）8,800円
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
4月4日	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	9,800円
	ウイニングポスト3	競馬SLG	光栄	11,800円
	ダークハンター（上）異次元学園	教育	光栄	8,800円
	ダークハンター（下）妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	毛利元就〜誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	9,800円
	ディアブロ	RPG	ソース	（予）9,800円
4月15日	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
4月18日	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円

（MMX）……MMXペンティアム専用／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月25日	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
	プリティサミー DAY AFTER DAY	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
4月予定	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	5,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	未定
	★Jaja馬！カルテット	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
	★(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	シムシティ2000 ネットワークエディション	SLG	マクシス	12,800円
5月予定	★クリーチャーズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	7,800円
	エアー・ファイターズ ～最新攻撃／戦闘機	データベース	トッパン	3,980円
	エアー・ボンバー ～最新ステルス爆撃機	データベース	トッパン	3,980円
	コンバット・ヘリコプター ～世界の戦闘ヘリコプター	データベース	トッパン	3,980円
	JEDI KNIGHT ～DARKFORCES II (マ)	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
	OUTLAWS(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
6月下旬	★リンクデバイザー2074	SLG	G.A.M.	未定
6月予定	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	ワールドアトラスVer. 6 日本語版	教育	マルチソフト	未定
春頃予定	ハイパーブレード	スポーツ	アクティビジョン・ジャパン	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	シュヴァルツシルトEX	SLG	NECインターチャネル	未定
	★アーク・オブ・タイム～刻の箱船	AVG	光栄	8,800円
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	★新英雄伝説	RPG	日本ファルコム	未定
	★ソーサリアン フォーエバー	ARPG	日本ファルコム	未定
	★ロードモナークFirst	リアルタイムSLG	日本ファルコム	未定
	★ロードモナークFirst オンライン版	リアルタイムSLG	日本ファルコム	0円
	Dithrambos	SLG	風雅システム	未定
	MAGIC EXPANSION NET(仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	STAR TREK GENERATIONS(マ)	AVG	メディアクエスト	8,800円
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
8月予定	★くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 8,800円
夏頃予定	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	未定
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	★THE CURSE OF MONKEY ISLAND(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	★THE REBELLION(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo. 8 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
97年予定	I-76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	12,800円
	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	MBT(メイン・バトル・タンク)	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロック～Sandlot	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
	日本の釣り～長良川編	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	★シティ・オブ・ロストチルドレン	AVG	ゲームバンク	未定
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	9,800円
	ボンダーメント カーレース	レーシング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	NBAパワーダンカーズ for Windows95(仮)	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝 for Windows95(仮)	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ～forever with you for Windows95(仮)	SLG	コナミ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ミッドナイトラン for Windows95(仮)	レーシング	コナミ	未定
	ターナーコレクション	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
	テートギャラリー	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★iM I A 2 エイブラハム	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
	★F-16	フライトSLG	G.M.F	未定
	★F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	★キャピタリズム	SLG	G.M.F	未定
	★ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	電脳戦機バーチャロン(MMX)	3Dアクション	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	★イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	★Full Tilt II (マ)	ピンボール	マクシス	未定
	★Marble Drop(マ)	教育	マクシス	未定
	★シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	★シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	★シムチューン日本語版	教育	マクシス	未定
	★ストリート・オブ・シムシティ 日本語版	ドライブ	マクシス	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ジオ・ライト・ムーン(日本ソフテック)未定／価格未定●アサルト・リグス(ゲームバンク)1月→1月30日[タイトル変更]●アモック(ゲームバンク)1月23日→1月30日●ヘクセン(ゲームバンク)未定／7,800円→3月下旬／8,800円●エクスタティカ(ゲームバンク)7,800円→9,800円●ああっ女神さまっ(バンプレスト)1月→2月7日●X-WING VS. TIE FIGHTER(マイクロマウス)2月→3月●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)→Windows3.1／95版へ変更●"9"the Last Resort(ゲームバンク)7,800円→9,800円[タイトル変更]●GRAND PRIX MANAGER II (メディアクエスト)12月→2月●NBA LIVE97(エレクトロニック・アーツ・ビクター)12月13日→1月17日●RPGメーカー'97(アスキー)1月31日→3月17日[発売元変更]●スパイクラフト(アクティビジョン・ジャパン)12月27日→1月●ソニック＆ナックルズ コレクション(セガ)1月31日→2月14日●ファイアーファイト(エレクトロニック・アーツ・ビクター)12月8日→2月7日●メックウォーリア2～傭兵部隊(アクティビジョン・ジャパン)12月26日→春頃●ロボトロンX(ゲームバンク)1月下旬→1月30日●手段対局(光栄)1月→1月31日●新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.1(ガイナックス)12月20日→1月10日●水滸伝～天導一〇八星(光栄)1月31日→2月21日●野球道3(日本クリエイト)1月31日→3月●NASCAR RACING2(シエラ・パイオニア)→DOS/Vへ変更

新発売！ C言語マスターで君もゲームプログラマー？インターネット技術者？

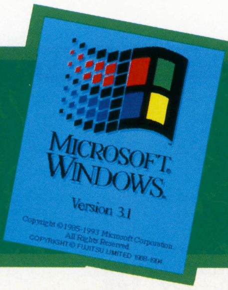
C言語マスター

10個のレッスンをこなしていく事で
自然にC言語のプログラミング技術
が身につきます

定価 6,800円(税別)

販売：オフィスサーティナイン
東京都豊島区東池袋3－11－8
03－5950－0782

Windows95
CD-ROM



Windows3.1

WINDOWS 3.1

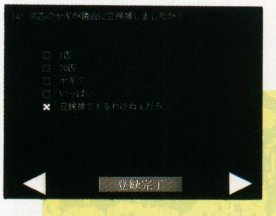
報復絶倒!? 本場英国の不条理でハイソサイエティな(?)笑いをどうぞ

“モンティ・パイソン”という名を聞いて，ピンとくる人はどれくらいいるだろうか？　彼らは英国を代表するエンターテイナー集団で，バカバカしさと知的なユーモアを散りばめた笑いのセンスは，いまなお世界中のコメディアンに多大な影響をあたえているのだ。

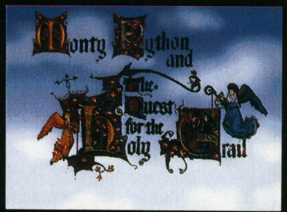
そんな彼らが制作した数々の映画の中の1作「ホーリーグレイル」が，今回ゲームになった。この作品は，アーサー王と円卓の騎士の聖杯探求の旅を，独特の理不尽かつブラックな感覚でパロった迷作。その魅力をあますところなく，日本語吹き替えのオリジナル・キャストも勢ぞろいして再現したのだ。

画面をクリックするだけの簡単操作だが，油断は禁物。意味のない質問を100項目以上もしてくるユーザー登録，クセだらけの登場人物，うさんくさいミニゲーム……。珍妙な感覚がもたらす，一度ハマれば病みつきになる中毒性の笑いをご賞味あれ。（山田真也）

▲エンディングのようで，じつはゲーム・オーバー画面。セリフもほめ殺し調だ



◀単なるユーザー登録かと思いきや……あれ？



モンティ・パイソンのホーリーグレイル

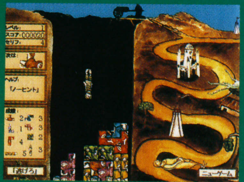
■ポニーキャニオン　■エンターテインメント
■5,800円　■発売中

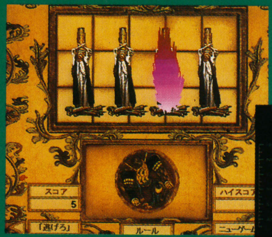
▲アーサー王と従者の雄姿(？)だ

◀画面中にしょーもないリアクションが隠されているのだ

道中で楽しめるミニゲームの数々

聖杯をもとめる道中では，あわせて5種類のミニゲームが楽しめる。そのどれもが，なんとなくどこかで見たようなゲームばかりだ(説明書には「それはデジャ・ビュだ」と書かれている)が，それらすべてをモンティ・パイソン流にパロっている。ブラックでバカバカしいセンスを堪能しよう。


◀テ○リス風の「死体遺棄」。まだ死んでいない死体に注意せよ


◀順番どおりに魔女を燃やす「魔女裁判」

▼黒騎士からの視点でアーサーと戦える

英雄ふたたび 史実に残る英雄たちの“夢の対決”が実現する!

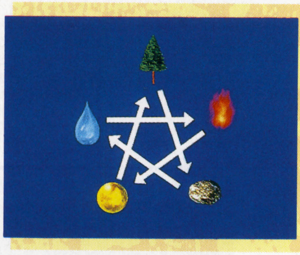
環境問題が深刻化し，すべてが壊滅した地球。人々の努力のおかげで地球環境は復興したものの，ズタズタにされた人間の心まではもどらなかった。戦争が長くつづくうち，人々は自分たちを統率し，導いてくれる英雄の出現を待ち望むようになった……。そんな世界において，プレイヤーはかつて歴史を動かした英雄の子孫となり，世界を統一して人々に真の平和をもたらす。『英雄降臨』は，こんなストーリーだ。

荒廃した世界に復活する英雄は7人。日本の織田信長，ギリシャのアレクサンダー大王，イタリアのシーザー，モンゴルのチンギス・ハーン，アメリカのリンカーン，中国の曹操，フランスのナポレオンだ。どの英雄の霊が降臨するかによって，スタート時の戦力や標的などがちがってくる。現状をよく把握し，戦力をたくわえて世界を一つにまとめよう。その後は霊界の王との対決，ヒロインとの恋愛の成就などの試練が待っている。

漫画家・佐々木潤子が描く美麗なイラストが，幻想的な雰囲気を盛り上げるこの世界で，英雄としての使命をまっとうできるかな？

英雄降臨～THE SEVEN HEROES&CINDERELLA

■アルファ・オメガソフト　■SLG
■9,800円　■発売中


◀木・火・土・金・水の五大元素が世界を構成している

◀質問の解答によって，降臨する英雄の霊が変化するぞ

▲英雄となったプレイヤーは，ほかの6人と対決しつつ，世界を統一していく

▶かつて本物の英雄が愛していた女性と結ばれることができるだろうか？

今月の新作

今月のWindows3.1は，アドベンチャー・ゲームの秀作がそろっている。鮮烈なグラフィックが話題になったAVGの続編『ダークシードII』や，ジム・キャリー主演のもヒットした『エースベンチュラ』など，どれも粒ぞろいだ。またユタカからは，食料品やテレビアニメなどでおなじみの人気キャラクターの素材集が，980円という低価格で4作同時に発売される。

Windows95対応

ナイル パッセージ トゥ エジプト ～エジプトへの旅

2/5 ■エー・アイ・ソフト ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

▶悠久の流れに乗って，エジプト五千年の歴史を探訪しつつ旅をするのだ

◀エジプトの女性・サミアが，小型船フェルーカに乗って案内してくれる

［海外から移植］エジプトを流れる大河，ナイル川を下り，古代から近代までのエジプトを旅するAVG風ソフト。ビクトリア湖から，ギザを通りアレクサンドリアまでの4,000マイルを探訪する。

Windows95対応

ウェザーディザスター ～地球を救え

2/5 ■エー・アイ・ソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］気象をあやつって地球破壊をもくろむウェザーマンに対時し，自然のバランスをもとにもどすSLG。気象データベースをもとに，異常気象を緩和・鎮静させ，正常な環境を取りもどす。

Windows95対応

碁ワールド

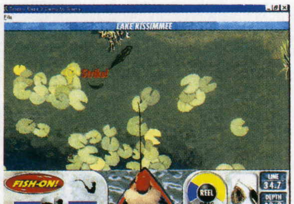
2/7 ■NECインターチャネル ■データベース ■19,800円 ■CD-ROM

中・上級者向けの総合囲碁ソフト。選りすぐりの対局200局以上を収録したほか，詰め碁や手筋・ヨセなどの問題200問，どんな手にも対応する対戦型問題集などが，囲碁の上達を手助けしてくれる。

Windows95対応

トロフィー・バス2

2/21 ■シエラ・バイオニア ■フィッシング ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］バス・フィッシングをパソコンで体験できるソフトを，専門誌の協力で日本語版に移植。全米の有名な湖10か所で釣りが楽しめる。インターネットによる通信対戦が可能。

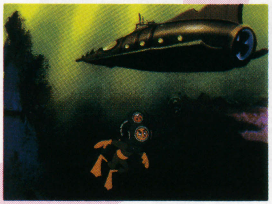
Windows95対応

エースベンチュラ

2/21 ■ポニーキャニオン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ジム・キャリー主演でヒットした映画を題材としたソフト。アラスカ，火山など60以上のシーンでミニゲームが楽しめる。ペット探偵の主人公エース・ベンチュラがコミカルな活躍を見せる。

▶アニメーションの動きは，とってもなめらか。フル画面で展開する

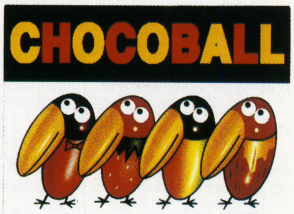


◀原作同様，随所にパロディを盛り込んだ抱腹絶倒の展開が待ち受けているぞ

Windows95対応

キャラテインメントVol.1 森永チョコボールのキョロちゃん

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD

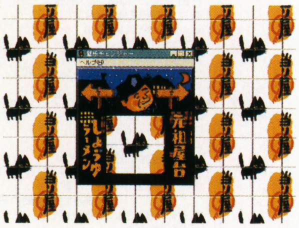


女子高生のあいだで大人気のキョロちゃんがパソコン上で動く，キャラクター素材集。キョロちゃんがキラキラ光るネオンショーや，コミカルなスライドショーなどを楽しむことができる。

Windows95対応

キャラテインメントVol.2 チャルメラ

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD

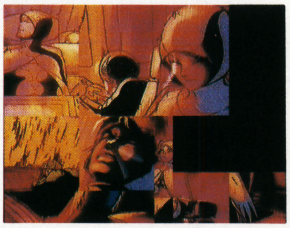


4タイトルが同時発売されるキャラクター素材集の1作。ロングセラー商品の即席ラーメン「チャルメラ」のパッケージを飾る，チャルメラおじさんのネオンショーと壁紙10枚が収められている。

Windows95対応

キャラテインメントVol.3 科学忍者隊ガッチャマン

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD



低価格で発売される素材集シリーズの1作に，現在も多くのファンを持つ人気アニメ「科学忍者隊ガッチャマン」が登場。ガッチャマン5人の雄姿や科学忍法が，パズルやスライドショーで楽しめる。

Windows95対応

キャラテインメントVol.4 タイムボカンシリーズ ヤッターマン

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD

低価格の同名素材集シリーズ第4弾は，最近各種メディアで人気が再燃してきた「ヤッターマン」。悪玉トリオを中心にしたスライドショーなどを収録している。このシリーズはコンビニでも販売。

Windows95対応

それゆけ！フランクリン えいごのもりの大冒険

2/25 ■バンダイビジュアル ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］カメのフランクリンと動物の仲間たちが，えいごの森を冒険する英語教育ソフト。サッカー・ゲームや水遊びなどをつうじ，さまざまな単語や文章の組み立てなどが学べる。

Windows95対応

クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる"みちば和食"の世界

2/28 ■イマジニア ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

和食界を代表する料理人・道場六三郎が，家庭でも手軽にできる本格的な和食を解説する料理テキスト。ムービーをまじえた映像で，基礎から高度なテクニックまでをわかりやすく学べる。

Windows95対応

ザークの大冒険 ～パターンを探せ

2/中 ■富士通パレックス ■教育 ■6,600円 ■CD-ROM

［海外から移植］おなじみの教育ソフト『ザーク』シリーズの最新作。人質救出やお城探検といった四つの作戦に挑戦して，共通の性質をとらえる"パターン"について学べる。対象年齢は6～9才。

Windows95対応

チャガロンとでかけよう

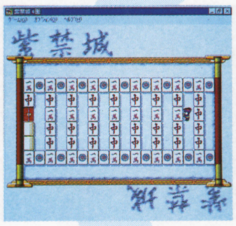
2/中 ■富士通パレックス ■教育 ■6,600円 ■CD-ROM

［海外から移植］機関車のチャガロンが，双子のマイキーとミッシェルといっしょに遊園地をめぐりながら，アルファベットやパターン認識などを学ぶ教育ソフト。開発は『シムシティ』のマクシス。

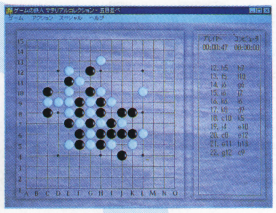
Windows95対応

ゲームの鉄人 ～マテリアルコレクション

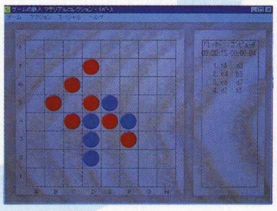
2／28 ■サンソフト ■パズル ■8,900円 ■CD-ROM



テーブル・ゲームの定番「五目並べ」「四川省」「紫禁城」「龍々」「リバース」「バックギャモン」を収録したパズル集。以前発売された同名2タイトルからのピックアップ版となっている。



▶ルールはどれも単純明快。それだけに戦略性に富んだ、奥の深さがあるのだ

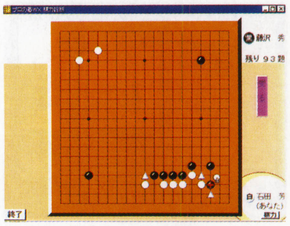


◀麻雀牌を使ったパズルは3種類。それぞれ趣きのことなったゲームが楽しめる

前号追補タイトル Windows95対応

プロの碁'97 WX

12／20 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



牛窪義高九段監修の囲碁トレーニング・ソフト最新作。棋力アップに役立つ布石や戦略的ポイントなどを解説する。棋力診断コースでは，問題を解くことによって関西棋院の公式免状を取得できる。

前号追補タイトル Windows95対応

ダーク Ver.1.0

12／20 ■きっず・すたじお ■エンターテインメント ■12,800円／9,800円(初回版) ■CD-ROM

ファンタジー風のキャラがコマになり，RPGやルーレット形式などで遊べる将棋。毎回ことなる初期配置や見えないフィールド，コマの動きのガイドラインなど，将棋初心者でも遊びやすくなっている。

前号追補タイトル Windows95対応

出没！アド街ック天国Vol.1 ～六本木・広尾・麻布十番

1／17 ■イマジニア ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ東京系列で放映中の同名番組をCD-ROM化。第1弾では，六本木・広尾・麻布十番に関する歴史やトレンド情報などを紹介する。番組内で制作した街のCMやクイズなども収録。

前号追補タイトル Windows95対応

バミューダシンドローム限定版

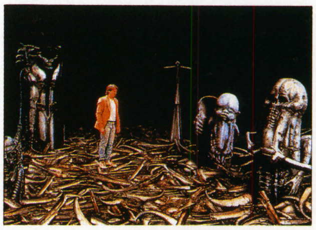
1／24 ■ズー ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

昨年7月に発売された，失われた世界を冒険する3DアニメーションAVGの特別限定版。マップやヒント集，セーバーなどを収録したソフトを，新デザインのパッケージに収めている。

前号追補タイトル Windows95対応

ダークシードII

1／25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］H.R.ギーガーがアート・デザインを担当して話題を呼んだサイコホラーAVGの続編。故郷にもどった主人公のマイクが，復讐をたくらむ“古きものたち”と再び対決する。

前号追補タイトル Windows95対応

スーパー・バッシング・イン・フロリダ

11／29 ■イマジニア ■データベース ■7,980円 ■CD-ROM

アングラーの聖地とも呼ばれるフロリダで，バス・フィッシャーのプロであるヒロ内藤のテクニックが鑑賞できるテクニック・データ集。ルアーをはじめとする多種多様な知識が伝授される。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

バンダイ・デジタル・エンタテインメントの新作が大量にエントリー。ローカスからは『ウィザードリィVII』を題材にした素材集が登場する。ベックはNHK教育テレビの「むしむしLQ」をCD-ROM化。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
2月22日	★ヒロインドリーム イラストコレクション	画集	アニマック	4,000円
97年予定	SANKYO FEVER実機シミュレーション for Windows(仮)	パチンコ	TEN研究所	未定
未定	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
▼Windows3.1／Windows95両対応				
2月14日	世界の車窓から[V] オリエント急行と世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通	6,800円
2月27日	★地球探検大博物館 キャット館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
	★地球探検大博物館 キャット館・鳥類館 2本特別セット	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	14,800円
	★地球探検大博物館 鳥類館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
2月下旬	デジタルプラレール車両シリーズ② 在来特急セット	データ集	トミー	2,000円
2月予定	ゴウカイザーワールドVol.1	データベース	アーバンプラント	(予) 6,800円
	プレイドルフィン	データベース	アーバンプラント	(予) 5,500円
	★バーチャルモデラー プロ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	19,800円
	★LOCUSデスクトップアクセサリーシリーズVol.2 ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠	素材集	ローカス	4,800円
3月7日	ポイポン	アクションパズル	WittyWolf	5,800円
	★ザ・プロ将棋Vol.2 矢倉の闘い編	囲碁データベース	富士通	7,800円
3月14日	★ぼくといっしょに 1	教育	WittyWolf	4,800円
3月20日	ティミー③バースデイパーティ	教育	キッズシンフォレスト	4,500円
3月21日	★FPSゴルフ(仮)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	★しょうちゃんの大冒険	AVG	ポニーキャニオン	5,800円
3月27日	★仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	★仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
3月中旬	ヤッツィー	テーブル	ハズブロージャパン	未定
3月予定	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	詰碁ゴライアス	囲碁	サンソフト	(予) 8,900円
	★はらはら宝島	教育	ズー	未定
	★アニメデザイナー ドラゴンボールZ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
	★アンパンマンとあいうえお～ん	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
	★サラブレッドカードデータベース	データベース	ベック／バンダイ	6,800円
	★ガイアリゾート	SLG	マルチソフト	未定
4月下旬	★クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	★しゅっぽっぽジュニア	パズル	WittyWolf	未定
4月予定	ゴウカイザーワールドVol.2	データベース	アーバンプラント	(予) 6,800円
	無人島物語R(仮)	SLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	政界立志伝Part 2 (仮)	SLG	ジーアンドエフ	未定
	ファンタズム 2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	★算数美神ラビー(仮)	教育	ソース	(予) 9,800円
	キーボード大作戦 ～キーボードミッション(仮)	教育	デジタルメディア	(予) 5,800円
	★走れきかんしゃトーマス	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
5月中旬	★ぷるんぱ着せかえ(仮)	エンターテインメント	WittyWolf	未定
5月下旬	★太陽の魔法	エンターテインメント	WittyWolf	未定
6月下旬	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
春頃予定	ふるさとむかしあそび・広場編(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	(予) 8,800円
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチの書」	教育	NECインターチャネル	11,000円
	マルチメディア人体 「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	7,800円
	マルチメディア人体セット	教育	NECインターチャネル	15,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	パワードール	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	第二十期棋聖戦～激突の譜	データベース	G.A.M.	6,800円
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	デジタルプラレール情景シリーズ②	データ集	トミー	2,000円
8月予定	★ガンダム0079	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
11月予定	★ガンダム第13独立艦隊ホワイトベース	未定	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
97年予定	スーパーマインド(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	太平洋戦域航空機ファイル W.W.II(仮)	SLG	G.A.M.	7,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	FLY'N THINGS 戦闘機編(仮)	ツール	アクアシステム	未定
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	東京女子高生バーチャルデート(仮)	SLG	エクシング	7,800円
	天国から来た男(仮)	SLG	エレクトリックシープ	(予) 9,800円
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	プラトゥーンリーダー	SLG	セガ	(予)12,800円
	算数戦士ブラスター 4 (仮)	教育	ソース	未定
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
	★むしむしQ	SLG	ベック／NHK	未定
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2.正義の味方参上！編(広美)未定●ウォーターゲーム(トミー)2月下旬→未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows(クエスト)12月27日→2月24日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)2月25日[機種変更]●ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー(セガ)1月31日→2月14日●ふしぎの国のアリス(コアラブックス)[発売元変更]●モンティパイソンのホーリー・グレイル(ポニーキャニオン)[機種変更]●英語耳タコアカデミー～GAMEタコイカ大作戦 日本人英語からの脱出(ソース)1月／12,800円→2月7日／9,800円[タイトル変更]●英語耳タコアカデミー～SuperELMer：CBSコース①(ソース)1月→2月7日

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

自然の不思議 大きい！小さい！生命とは，とかくナゾである

図鑑などを見ていると，「世界最大の○○」とか「世界最小の××」といったものが掲載されているが，それらの絵や写真が実物大で載っていることは，まずないだろう。しかし，この『ライブワールド』には，あらゆる大きさの人物・動物・絵画が，原寸大の大きさで30点以上収録されている。巨大なゾウガメや小さなヤドカリなどが，すべて本物そのままの大きさでモニター上に出現するのだ。

このソフトの中で，われわれ人類を代表して実物大で登場するのは，鍛えぬかれた肉体で，本職のプロレスはもちろん肉体改造の本を出版して好評を得ているプロレスラーの船木誠勝と，グラビアを飾るアイドルとして人気急上昇中の木下　優の２人。船木の太い腕や強靱な筋肉，優ちゃんの笑顔やスレンダーな肢体が，本物そのままの大きさで迫ってくるのだ。

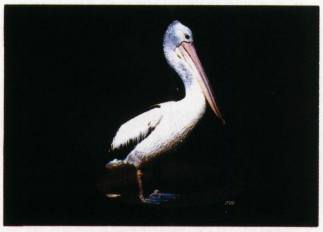
人間以外の動物としては，もっとも小さい３cm程度のハダカカメガイ（クリオネ）から，全長が人間並みの160～180cmもあるコシグロペリカンまで，大きさも種類もことなる17種類の動植物が，実物大で仲良く収まっている。かたや指先ほどの大きさの生物と，かたや足を広げると３mにもなるタカアシガニが，海の中で同居していることを考えてみると，そのギャップは興味深い。実物大で大きさを比較できるからこそ，その差が明確に理解できるのも，このソフトの特徴の一つだ。

また，生物以外にもゴッホ，モネ，アルチンボルドの３巨匠の絵画が収められている。美術館でしか見ることのできない，実物の大きさがわかるだろう。図鑑では見えにくい，大きさの神秘の世界が手軽にのぞけるぞ。（山田真也）

ライブワールド

■is MEDIA　■教養
■4,800円　■発売中

▲人間代表その①：木下　優。スリーサイズは上から87・58・86だ
◀人間代表その②：船木誠勝。力に満ちた，均整の取れた肉体が美しい



▲コシグロペリカンは，しっぽからクチバシまでが160～180cmにもなる

▲ゴッホの名画「ひまわり」。91×72cmのキャンバスに描かれている

極端な大きさの動物たち（注：これらはすべて同縮尺です）

ヘルクレスオオカブトムシ

▲世界最大のカブトムシ。体長は最大で18cmにもなる。背中の緑色があざやか

アレクサンドラトリバネアゲハ

▼羽根を広げた大きさが28cmにもなる大アゲハ。メスのほうがオスより大きい

ピグミーマーモセット

▲ほとんどハムスターなみの，世界最小の猿。文字どおり手のひらサイズだ

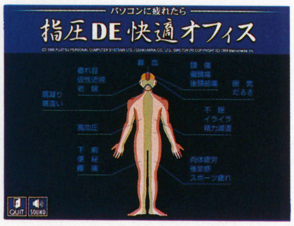
今月の新作

新たに写真集ソフト・シリーズを発表したメーカーも登場し，画集や素材集などとあわせてアート系のソフトが大勢を占めている。その中で，人気声優の桜井　智と氷上恭子が，それぞれデジタル写真集を発表した。ファンならば絶対に見のがせないだろう。トッポジージョやちびまる子ちゃん，ウルトラマンなどの子どもに人気のキャラクターをもちいた教育ソフトもいくつか発売される。

Windows95&Macintosh

指圧DE快適オフィス

2/1　■富士通パソコンシステムズ　■教養
■3,750円　■CD-ROM



オフィスなどで座ったままできる指圧を集めた，健康シリーズ第3弾。疲れ目や偏頭痛から便秘，倦怠感などに効果のあるツボ38か所の場所や指圧のタイミングなどをわかりやすく解説する。

Windows95対応

イン　カクテル

2/7　■NECインターチャネル　■データベース
■5,800円　■CD-ROM

250種類のカクテル・データベースをはじめ，カクテルの秘密を満載した情報ソフト。各種レシピやエピソード，ショットバー・ガイドのほか，オキ・シローのオリジナル・カクテル短編８作を収録。

Windows95対応

「ヴェニス」ピエトロ・コダト

2/7　■インプローレ　■写真集
■3,800円　■CD-ROM

世界有数の観光地である“水の都”ヴェニスの美しい光景を，イタリア人カメラマンのピエトロ・コダトが撮影した風景写真集。運河に建ち並ぶ美しい建造物や船の写真がワイドサイズで鑑賞できる。

Windows95対応

「花」一色一成

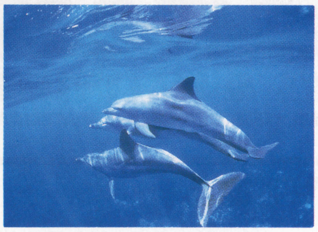
2/7 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

コマーシャル・フォトなどでも著名な写真家・一色一成の撮影による，花を被写体にした写真集。桜やひまわり，ラベンダーなど日本人になじみの深い花々の写真を，未発表作品もふくめて掲載。

Windows95対応

「南の島・南の海」吉野雄輔

2/7 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM



海洋写真家・吉野雄輔による，サンゴ礁に彩られた南洋の美しい景色の写真集。熱帯魚やエイ，イルカといった南の海ならではの動物たちの自然の姿や，南国の風景などが撮影されている。

Windows95対応

「日本の四季」小笠原建夫

2/7 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

日本の自然を撮影する写真家として知られる小笠原建夫の代表作を厳選して収録した写真集。春夏秋冬の日本ならではの風景を高画質フィルムで撮影，迫力のワイド画面映像でも楽しめる。

Windows95対応

「富士秀麗」浜口タカシ

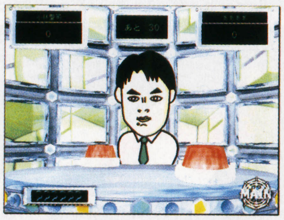
2/7 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

日本の顔ともいえる山，富士山のあらゆる表情をとらえた写真集。富士山を10年来追いつづけている写真家・浜口タカシによる，周囲の田園風景や花々をまじえた四季折々の姿を収めている。

Windows95対応

バーチャルクイズスタジアム'97 クイズ王への道CD-ROM版 Vol.3

2/8 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■クイズ ■4,800円 ■CD-ROM



フジテレビのクイズ番組「FNS1億2500万人のクイズ王決定戦！」をゲーム化したシリーズの第3弾。8人のクイズ王と対決し，勝ち抜くとインターネットによる最終戦への出場権があたえられる。

Windows95対応

前田真三　里の風景

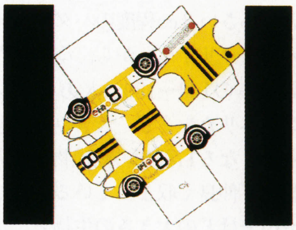
2/13 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

日本屈指の風景写真家・前田真三による，『丘の風景』につづくデジタル写真集"名作百選シリーズ"第2弾。日本の郷愁が伝わる写真100点を収録。セーバー機能などとあわせてじっくり堪能できる。

Windows95対応

デジタルな「紙のクルマ2」黄金時代の日本車編

2/14 ■is MEDIA ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

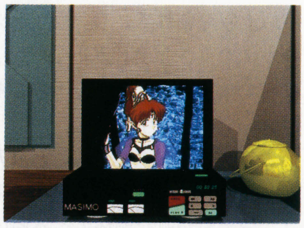


溝呂木　陽のペーパークラフト・ムックをCD-ROM化したシリーズ第2弾。トヨタ・スポーツ800やスカイライン2000 GT-Rなど，'60年代を駆けぬけた国産車20種のペーパークラフトが作成可能。

Windows95 & Macintosh

無責任艦長タイラー クリック・モーション・コミック

2/14 ■バップ ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

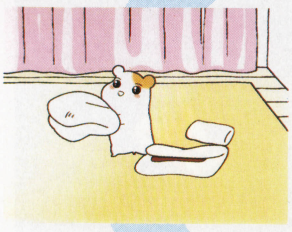


'93年にテレビ東京系列で放映された同名アニメの全26話のデータを満載したソフト。100ページ以上もの設定資料集をはじめ，原画集やオープニングほか7種類の動画など，あらゆるデータを満載。

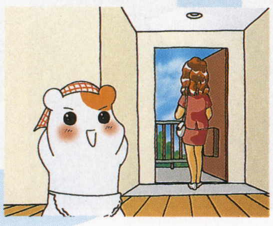
Windows95対応

おるちゅばんエビちゅCD-ROM "エビちゅも旅行に行きたいでちゅ!"編

2/19 ■イマ・カンパニー ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



▶エビちゅの声は，原作の大ファンだという人気声優の三石琴乃なのだ



◀お掃除，お買いものなどの「おるちゅばん」に挑戦。季節によって絵も変わるぞ

女性を中心に大人気のコミック「おるちゅばんエビちゅ」がCD-ROMに登場。サイパン旅行につれていってもらうため，エビちゅが留守番に奮闘する。セーバーやおまけドラマなども同時収録。

Windows95対応

猫がいる街～世界の国から

2/20 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

『犬がいる街』につづく動物写真集。前作同様，写真家の新美敬子が撮影した，世界30か国の猫の自由気ままな生態を，約200枚の写真に収録。アコースティック・カフェによる音楽も楽しめる。

Windows95対応

空　The Deep SKY

2/20 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

「色彩の魔術士」と呼ばれる写真家・田中達也撮影による，空のさまざまな表情をとらえた写真集。月，星，太陽，雲などが空に描く光景を，撮影データやノウハウなどをまじえて紹介する。

Windows95対応

S&Vシリーズ Vol.2　テムズの四季

2/21 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

ロンドンを流れるテムズ川の四季を，行進曲「威風堂々」や組曲「惑星」などに乗せて楽しむエンハンスドCD-ROM。ロンドン在住の写真家・奥宮征司が撮影した未発表作品を中心に構成している。

Windows95対応

S&Vシリーズ Vol.3　アンダルシア

2/21 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

アンダルシア地方の光景を，長谷川朝美の写真と楽曲「アルハンブラ宮殿の思い出」で楽しむエンハンスドCD-ROM。ひまわり畑や白い建物が並ぶ山村など，100点以上の映像が見られる。

Windows95対応

バンド魂

2/24 ■NECインターチャネル ■SLG ■価格未定 ■CD-ROM

ロッカーが集う街でバンドを結成し，プロ・デビューをめざすバンド育成SLG。個性的なメンバーを集め，作曲や演奏などで技術や人気を上昇させる。音楽はバンド"エア・パヴィリオン"が担当。

Windows95対応

デビュタント Vol.1　禁断の花園

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

サン・ミュージックのオーディションを突破したアイドルのタマゴ6人のデータ集。女の子たちのプロフィールなどが収録されているほか，ミニゲームも楽しめる。インターネット人気投票も開催。

Windows95対応

DAHLIA Vol.3 「LES JEUX DES BATEAUX 船あそび」

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

絵と音楽のコラボレーション・シリーズ第3弾。ダイナミックなイラストを描く廣中　薫と，キーボードの久米大作，スカパラホーンズの3人組が，カリブ海の熱く陽気なイメージを作りだす。

Windows95&Macintosh

NHK名曲アルバム　チェコ編

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

NHK「名曲アルバム」をCD-ROMにまとめたソフトの第3弾。チェコ出身の作曲家であるドボルザークやマーラーなどの代表作10曲をとりあげた番組映像を収録。現地の風景と音楽が楽しめる。

Windows95&Macintosh

NHK名曲アルバム　フランス編

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

NHKの同名長寿番組をそのまま動画で収録したシリーズ最新作。ドビュッシーやビゼーなどの代表作10曲を収録しているほか，クラシック作曲者30人分のデータベースを搭載。

Windows95&Macintosh

日本百名山・上巻　東日本編

2/26 ■東芝EMI ■データベース ■5,800円（予価） ■CD-ROM

深田久弥著「日本百名山」を，上・下巻にわけてデジタル化。上巻では東日本を代表する八甲田山や磐梯山など50の名山について，ルート紹介や登山のアドバイスをしてくれる。

Windows95&Macintosh

日本百名山・下巻　西日本編

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円（予価） ■CD-ROM

登山家に好評の本「日本百名山」の下巻は，富士山や阿蘇山など西日本の50の名峰を収録。豊富な写真で紹介するほか，登山家・岩崎元郎による「山のいろは」コーナーでは登山の基本が学べる。

Windows95対応

ちびまる子ちゃん　夢の伝説

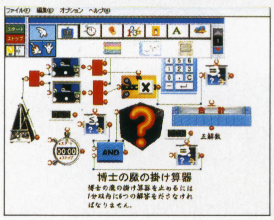
2/28 ■富士通パレックス ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

老若男女を問わず大人気のアニメ「ちびまる子ちゃん」を題材に，オリジナル・ストーリーを楽しみながら漢字や時計の読みかたなどを学ぶ教育ソフト。動画制作や声優などはテレビ版と同じ。

Windows95対応

ウィジェット実験室

2/中 ■富士通 ■教育 ■6,600円 ■CD-ROM



［海外から移植］マッド博士の指導のもと，部品を組み合わせて電卓やスイッチ，惑星などを作成しながら，それらの構造を学ぶ教育ソフト。パズル感覚で自然科学の基礎を学ぶことができる。

Windows95対応

ゴジラとゆかいな仲間たち ～かいじゅう島はおおさわぎ なぜなに？ 大進撃

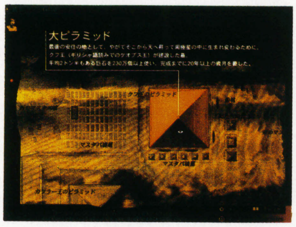
2/14 ■Spike ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

ベビーゴジラと仲間たちが登場する教育ソフトのシリーズ第3弾。“身のまわりの不思議”をテーマに，かいじゅう島の四季のなかで気象・動植物・天体など，自然のしくみを発見していく。

Windows95対応

スターサイト

2/下 ■ダットジャパン ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM



エジプトのピラミッドや北京の紫禁城など，星々との関連性が深いとされる五つの遺跡をめぐるソフト。星にまつわる逸話や古代の文化などを，ミニゲームやハイパーテキストで学ぶ。

Windows95対応

ハイパーバイブルシリーズ2 スーパーロボット伝説東北新社・サンライズロボット編

2/21 ■バンダイ ■データベース ■8,800円（予価） ■CD-ROM

ロボット・アニメで有名なサンライズ作品のメカを中心に構成したデータ集。第2弾は「勇者ライディーン」から「機動新世紀ガンダムX」までの10作品の世界観やメカ・スペックなどを収録。

Windows95対応

算数ワンダーランド かずのカーニバル

2月 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］エドマーク社制作，海外生まれの算数教育ソフト。サーカスのピエロショーによる四則演算や，はかりを使った数の比較，図形や分類といった，算数の基本的な概念が学べる。

Windows95対応

マイリトルコンポーザー　ベートーベン

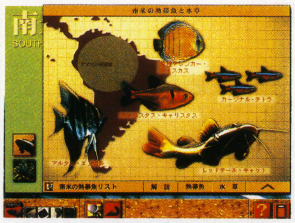
2月 ■ダットジャパン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

クラシックの作曲者の物語を紙芝居風に楽しめる音楽教育ソフト・シリーズ。ベートーベンの生涯とクラシックの名曲を，子どもにもわかりやすくアレンジした曲やミニゲームなどで紹介する。

前号追補タイトル　Windows95対応

マルチメディア熱帯魚図鑑

11/15 ■アスキー出版局 ■データベース ■4,800円（税込） ■CD-ROM



小林道信著のガイドブックに，熱帯魚に関するデータを収録したソフトが付随しているCD-ROMつき書籍。本では熱帯魚飼育のノウハウを，ソフトでは世界の熱帯魚600種の詳細データを解説。

前号追補タイトル　Windows95&Macintosh

天空のエスカフローネ COLLECTION

11/20 ■ムービック ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ東京系列で放映していたアニメ「天空のエスカフローネ」のデータ集。設定資料集や原画集，ボイスデータなどのほか，スタッフや出演声優が製作の思い出を語るムービーも収録している。

前号追補タイトル　Windows95対応

りっぱな犬のスクリーンセーバー

12/6 ■レイ ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM

絵本「りっぱな犬になる方法」に登場する，ポチと少年をモチーフにしたセーバー集。5種類のセーバー，45種類の壁紙，24種類のアイコンほか，ポチが監修した言葉の辞典も収録している。

前号追補タイトル　Windows95対応

いたずらなリズム ミント ～竹内　彩写真集

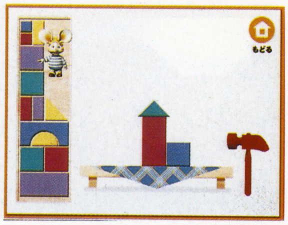
12/12 ■ナジャ ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

麻生かおり，一ノ瀬めぐみ，高倉さゆりら5人の女子高生アイドルの姿を収めた，女子高生写真集シリーズ第3弾。竹内彩の撮影による，彼女たちの制服や水着のみずみずしい姿を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポ・ジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM①トッポのさわってみよう

12／13 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM



イタリア生まれの人気キャラ，ネズミのトッポ・ジージョといっしょにパソコンで学ぶシリーズ第1弾。操作の基本となるマウスの使いかたを，3D・CGと音声で子どもにも理解しやすく説明する。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポ・ジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM②トッポのお絵かき教室

12／13 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

トッポ・ジージョとパソコンをつうじて学習するシリーズ第2弾。マウス操作の実践編として，クリックやドラッグ，スクロールを使いながら，ぬり絵や色のまぜあわせなどを行なう。

前号追補タイトル Windows95対応

数秘術占い

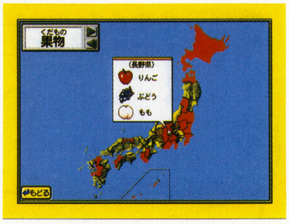
12／14 ■アプロディー ■占い ■9,800円 ■CD-ROM

ピタゴラスが開発したといわれる，数字から自然や人の性質を読みとる“数秘術”をもちいた占いソフト。相性から前世までを占えるほか，数秘の基礎をまとめたピタゴラスの図鑑も参照できる。

前号追補タイトル Windows95対応

日本地理チャレンジャーズ

12／17 ■アテイン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

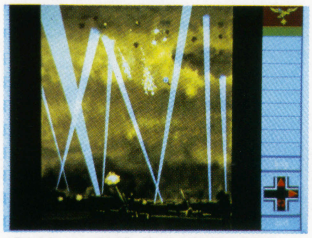


小学校高学年から中学生までを対象にした，日本の47都道府県の地理を学ぶソフト。地名，地形的特徴や産業などを，日本全国を歩いて各地のクイズに答えながらマスターしていく。

前号追補タイトル Windows95対応

ドイツ空軍1939-1945 ルフトヴァッフェ伝説の翼

12／18 ■日本出版社 ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］第二次世界大戦時のドイツ空軍“ルフトヴァッフェ”に関する詳細なデータを集めた資料集。メッサーシュミットやユンカースなどの名機の活躍を，史実に沿って再現する。

前号追補タイトル Windows95対応

マルチメディア航空機図鑑

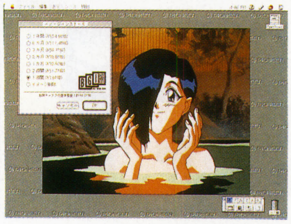
1／6 ■アスキー出版局 ■データベース ■4,800円（税込） ■CD-ROM

ライト兄弟の飛行機から最新鋭の航空機・戦闘機までの500機種を網羅した，CD-ROMつき書籍。本には西川　渉や宮田豊昭らによる文章を，ソフトには写真とムービーを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

ブルーシード DAILY SELECTION

1／15 ■創通エージェンシー／キングレコード ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM



アニメ「ブルーシード」の名場面をとらえた壁紙を400枚収録した素材集。万年日めくりカレンダー機能とあわせて，毎日ちがう壁紙が表示される。写真集のように壁紙を見ることも可能。

前号追補タイトル Windows95対応

爆れつハンター DAILY SELECTION

1／15 ■創通エージェンシー／キングレコード ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

あかほりさとる原作のアニメ「爆れつハンター」が題材の壁紙集。名場面を集めた400点の壁紙を，日がわりで表示させることができる。ティラ役の林原めぐみによるメッセージ100件も収録。

前号追補タイトル Windows95対応

桜井　智写真集　チェリーの休日

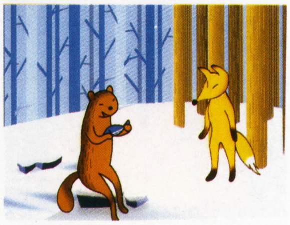
1／17 ■メディアザウルス ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

昨年7月に発売された同名写真集をデジタル化。未発表写真をはじめ，本に掲載されていたポエムの本人による朗読，書き下ろしエッセイ，セーバー，壁紙などが収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

おはなしでてこい②

1／21 ■テイチク ■絵本 ■5,800円 ■CD-ROM

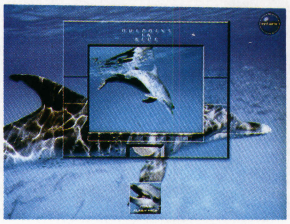


岸田今日子のナレーションと豪華キャストで昔話を語る同名ソフトの第2弾。今回は「一寸法師」「花咲爺」「わらしべ長者」などの6話を，橋爪　功や三谷　昇らが語ってくれる。

前号追補タイトル Windows95対応

DEJIG「ドルフィンズ・イン・ブルー」

1／23 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

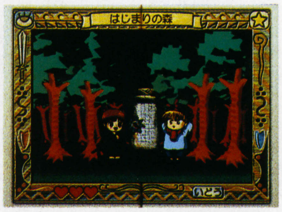


デジタル・ジグソーパズル第8弾は，海を優雅に泳ぐイルカがモチーフの絵柄20種類を収録。ピース数は72～500の四段階で，完成するとセーバーへの使用やムービーの鑑賞ができる。

前号追補タイトル Windows95対応

魔法陣グルグル～ふしぎクリック絵本

1／24 ■アスキー ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM



月刊コミック誌で連載中の同名マンガの舞台「うずまき島」を探検する書籍つきソフト。勇者ニケと魔法使いククリとともに，魔王ジーマを倒す旅におもむく。キャラクターのデータ集もあり。

前号追補タイトル Windows95対応

ノニータ「ノニータ時代」

1／30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

ネイキッド・アイズ第5弾。とくに女性の写真に定評あるノニータによる，魅力的な作品を収録。サウンドは元モダンチョキチョキズのフィリップくんとノニータによるバンド「お湯」が担当。

前号追補タイトル Windows95対応

岡本真菜子「心臓がいたい日」

1／30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

ネイキッド・アイズ第5弾の1作。'72年生まれ，すでに4度の個展を開くなど，精力的に活動中の写真家・岡本真菜子が撮影した，シンプルながら暖かい印象の写真を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

松村　誠　ねこROM

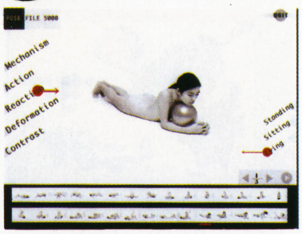
1／30 ■小学館 ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

小学館のコミック雑誌の表紙でおなじみの松村　誠のねこイラストを満載した画集ソフト。季節や行動，ねこの種類などから検索ができる。100パターンものアイコン集などを同時収録。

前号追補タイトル Windows95対応

ポーズファイル5000

1／31 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



さまざまなポーズによる女性の姿を，5,000枚以上収録したポーズ集。コントラストやアクションなど，5項目の人体デッサン素材が参照できる。カットを連続させて動画にすることも可能。

前号追補タイトル Windows95対応

エレキマンガ ねぎ2号

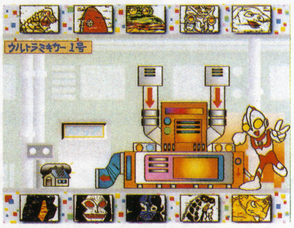
1/31 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■エンターテインメント ■3,690円 ■CD-ROM

強烈な個性を持つクリエイターが集まったデジタルコミック雑誌の第2弾。人気絶頂のシノラーこと篠原ともえがマンガ家として登場，朝倉世界一やジョニーら気鋭のアーティストたちと競演する。

前号追補タイトル Windows95対応

ウルトラマンのこうさくでチョッキン！

1/31 ■Spike ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



ウルトラマンの教育ソフト第8弾は，ハサミやのりなどの工作用具をもちいた物作りゲーム。型抜きや切り絵といった創造力を養う遊びを体験できる。プリントアウトして実際に作成することも可能。

前号追補タイトル Windows95&Macintosh

MY ROOM～氷上恭子

1/下 ■ムービック ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

OVA「闘神伝」のエリス役などで人気の声優，氷上恭子のパーソナル・データ集。未公開のものをふくむ写真をはじめ，10分以上もの動画，留守電コールほかのボイスを収録している。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

STELLALUNA

12/20 ■インタープログ ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

デジタル絵本「リビング・ブックス」シリーズ第14弾。母親とはぐれ，鳥の一家に育てられたフルーツコウモリの赤ちゃんが，母親と再会するために旅立つ。コウモリに関するクイズも掲載。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

『エーベルージュ』の素材集が富士通から発売される。最近の傾向として，Windows95専用やパワーMacintosh専用というハイブリッド作品が増えてきた。動作環境に気をつけて購入してほしい。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼ハイブリッド				
春頃予定	釣りバカ日誌（仮）	フィッシング	ケイエスエス	未定
未定	★Alt Go Key	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	2,000円
▼Windows95対応ハイブリッド				
12月18日	★時空戦士 魅鬼 コンプリートファイル	データベース	ビームエンタテインメント	7,800円
1月10日	★だれでもできる東洋医学	教養	Spike	8,800円
1月25日	（タイトル未定）	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
1月予定	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM③ トッポのひとりでいろいろできるかな	教育	ディザイン	4,200円
	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM④ トッポのまちがいさがし	教育	ディザイン	4,200円
	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑤ トッポのくらべてみよう	教育	ディザイン	4,200円
	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑥ トッポと山へおでかけ	教育	ディザイン	4,200円
2月13日	DEJIG「アクアワールドII」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
2月14日	★Inter ROM トラベル編 観光日記:ロサンジェルス	エンターテインメント	ジャパンオンライン	1,980円
	★Inter ROM ライフスタイル編クッキング	エンターテインメント	ジャパンオンライン	1,980円
2月26日	★コミックオンVOLUME 3	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
2月28日	★アンダーウェアコレクション（仮）	データベース	インナーブレイン	7,800円
2月中旬	★シーラがいればだいじょうぶ	教育	インタープログ	未定
2月下旬	パンチルバニア	教育	アスク講談社	（予）5,800円
2月予定	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑦ トッポと海へおでかけ	教育	ディザイン	4,200円
	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑧ トッポののりものえらび	教育	ディザイン	4,200円
	★DEJIG「ぽのぽの」（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
3月7日	★エーベルージュ～学園生活の思い出	素材集	富士通	4,300円
3月13日	★裏磐梯 四季を歩く（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
3月14日	「ヨーロッパ紀行」フロリアン・ワーナー	写真集	インプローレ	3,800円
	「流氷の来る街」中代均史	写真集	インプローレ	3,800円
	★クリック＆プレイ ゲームコレクションII	オムニバス	富士通	2,400円
	クレイジー・ミュージック・ファクトリ	エンターテインメント	富士通	6,600円
3月20日	★南仏プロヴァンス（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
3月21日	★マドレーヌと考えよう	教育	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	S＆VシリーズVol. 4 LOVERS	写真集	日本コロムビア	〈込〉3,980円
3月25日	★酒楽	データベース	富士通パレックス	3,500円
	★おどってあいうえお(PA)	教育	バンダイビジュアル	5,800円
3月27日	★キム・アンダーソン作品集（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
3月中旬	★AQUAZONE™ オプションディスク ・MEKASIAシリーズ「ジルコ・ドラコ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
3月下旬	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
3月予定	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
	★PYST（仮）	エンターテインメント	ズー	未定
	★カルロとおえかき～恐竜	教育	日本IBM	2,800円
	ジグソー・ジャパン（仮）	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）6,800円
	DEJIG KIDS	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	★DEJIG「サラブレッド」（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	おはなしのもり③	教育	マルチソフト	5,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
	ピーターラビットのマスガーデン 日本語版	教育	マルチソフト	5,800円
	ザ・シェフ	デジタルコミック	ミカド	（予）4,800円
4月18日	「宙（そら）」林 完次	写真集	インプローレ	3,800円
	「YOKOHAMA」浜口タカシ／西村健子	写真集	インプローレ	3,800円
4月25日	★いのまたむつみ画集（仮）	画集	バンダイビジュアル	5,800円
4月予定	アルファボンクファーム	教育	アスク講談社	（予）5,800円
	★オッドボールズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★（タイトル未定）	教育	ズー	未定
	★ウルトラマンティガお絵かき	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
5月下旬	★大正の文豪	教養	新潮社／NECインターチャネル	7,000円
5月予定	★バーチャルモデラー プロムーブ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	19,800円
6月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL. 2 1965～1969	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
春頃予定	生命 第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	6,800円
	フライトコマンダー ～FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER	フライトSLG	グラムス	9,800円
	画本 宮澤賢治（3）「雨ニモマケズ」	画集	ジャストシステム	4,800円
	画本 宮澤賢治（4）「猫の事務所」	画集	ジャストシステム	4,800円
	おさかな図鑑第一集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	おさかな図鑑第二集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	日本百名山I（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	日本百名山II（仮）	写真集	シンフォレスト	3,980円
	オペル	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
7月予定	★ガンダムハイパーデータベース	データベース	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
夏頃予定	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	沖縄諸島（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	かたちのえほん	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）7,800円
	ジグソー・ワールド	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）6,800円
97年予定	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	8,800円
	大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこCD-ROM画集「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞CD-ROM画集「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
未定	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	アートコレクションシリーズ「小田卓司のモデルアートの世界」（仮）	写真集	エクシング	7,800円
	爆笑！英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 5	素材集	ガイナックス	6,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	CYLICA	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
	FOR YOU VOL. 3（仮）	SLG	富士通パレックス	4,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月19日	星空の伝説～ギリシア神話 第2巻	絵本	アドウィン	3,980円
3月21日	★新世紀エヴァンゲリオン DAIRY SELECTION（仮）	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
3月25日	★ジョナサン	教育	CAIメディア共同開発	7,800円
3月予定	天城紫苑	AVG	クリップハウス	9,800円
4月16日	★NHK名曲アルバム イタリア編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	★NHK名曲アルバム ロシア編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
4月25日	★魔法少女プリティサミー DAY AFTER DAY（仮）	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
6月予定	ドキドキ ON AIR（仮）	SLG	ボトムアップ	9,800円
春頃予定	オーバー ザ ライヒ	SLG	グラムス	9,800円
	ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
97年予定	★マイリトルコンポーザー チャイコフスキー	エンターテインメント	ダットジャパン	4,800円
	★マイリトルコンポーザー モーツァルト	エンターテインメント	ダットジャパン	4,800円
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(PA)……ピピンアットマーク対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ザークのアラスカ探検（インフィニシス）12月下旬→12月21日●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol. 1～AYAME（ガイナックス）春頃●ザーク バンドルパック（インフィニシス）12月下旬→12月21日●ワンタンとワンコのマンガで学ぶ小学算数完全制覇 小4シリーズ3（富士通パレックス）1月29日→'96年11月29日●スモッカの英会話文法1（CAIメディア共同開発）1月31日→2月20日●スモッカの世界一周（CAIメディア共同開発）1月31日→3月10日●スモッカリトルワールド2（CAIメディア共同開）2月→4月●杉坂隆久フライフィッシング・ベーシックマニュアル（is MEDIA）12月中旬→12月20日●シルクロード百科図鑑（NECインターチャネル）2月●インタラクティブCD-ROMトラベルガイドVol. 3 シカゴ（キョクイチ）12月20日→1月31日［パワーMac専用］●ガジェット～Past as Future（シナジー幾何学）春頃→4月上旬［パワーMac専用］●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ（ダットジャパン）2月→4月●モンティパイソンのホーリー・グレイル（ポニーキャニオン）→Win/95版，Mac版に変更●リターンズ1996 ロイター'96年度版年鑑（恒陽社）価格未定→3,980円（税込）●スティーブン・スピルバーグのディレクターズチェア（ジャストシステム）1月下旬／6,800円→2月14日／7,800円●フィレンツェ日本語版（マルチソフト）1月下旬→2月●マンガCD-ROM倶楽部「地球へ…」竹宮惠子（ゲームバンク）12月→1月下旬●ライブ・ワールド（is MEDIA）12月中旬→12月20日●ラッセンアイランド（リッツ・コンピュート）1月31日→2月28日●若手お笑いタレント事典'97 CD-ROM版（富士通パレックス）1月24日→2月21日●野鳥生活記 WING（シンフォレスト）1月30日→2月6日［タイトル変更］●くるまかせ（ウイネット）12月中旬→12月20日●ダールンのきままな旅（テレビ朝日／システムサコム）1月下旬●まるごと飛べ！イサミ（インナーブレイン）12月6日→12月4日●星空の伝説～ギリシア神話 第1巻（アドウィン）12月→12月18日

※1月号の当コーナーで「キャラクターあらかると①エリス ザ・パーフェクト・コレクション」（アニマック）の価格をあやまって表記していました。正しくは4,800円です。読者および関係者各位にお詫びいたします。

Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

今月は，待望の移植作『ぷよぷよ』がトップ。他機種版にはないオマケも魅力的だ。2位には，好評を集めている『マラソン』の最新作が登場。「ガンダム」関連のソフトは，あいかわらずの人気のようだ。

順位		タイトル・メーカー・ジャンル・価格
1	初登場	ぷよぷよ for Macintosh ●クエスト ●アクションパズル ●7,800円
2	初登場	マラソン〜インフィニティ ●アテイン ●3Dアクション ●オープン価格
3	初登場	ルクソールの謎日本語版 ●インタープログ ●AVG ●9,800円
4	前4位	ガンダム タクティクス ●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●SLG ●5,800円
5	↑再登場	雀道II for Macintosh 特別価格版 ●システムソフト ●麻雀 ●5,800円
6	初登場	モンティパイソンのホーリー・グレイル ●ポニーキャニオン ●AVG ●5,800円
7	初登場	レベル・アサルトII日本語版 ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
8	初登場	エンジェルエッグ ●リトルウイング／パトラ ●ピンボール ●9,800円
9	初登場	COMMAND&CONQUER ●ウエストウッド ●SLG ※直輸入版
10	初登場	ガンダム0079 ●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●エンターテインメント ●8,800円

※英字タイトルは英語版です。

移植版 他機種からやってきた数々のゲームたちに期待

最近多くなってきたのが，“ハイブリッドではない” Windowsからの移植や同時期発売の作品だ。機種にあわせたフォーマットをもちい，少しでも美しい画像を追求しようとする画集や，機種の機能を容量一杯まで駆使したゲームなどが多い。『キャラテインメント』シリーズのように，機種ごとにことなるデスクトップ・アクセサリー に仕立てたものもある。必然的にWindowsで高い評価を得た良質作品が多いので，Macユーザーは素直に喜ぶべきだろう。

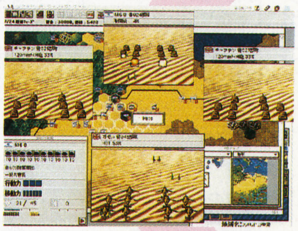
（斉藤通彦）

今月の新作

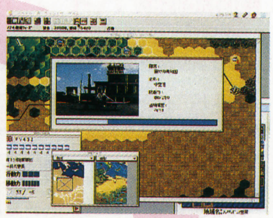
今月は教育&教養作品が多い。とくに『ナイル パッセージ トゥ エジプト』や『ウェザーディザスター』のように，エンターテインメントとして楽しみながら自然と知識が身につく作品が見のがせない。『スパイクラフト』や『ダークシードII』のような，大作AVGに挑戦してみるのもいいだろう。肩がこらない作品を望む人には『レミングスペイントボール』がオススメ。

大戦略VDX for Macintosh

2/14 ■システムソフト ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］現代兵器をユニットとして編成し戦闘をくり広げる人気シリーズ最新作。リアルタイムの戦略マップとターン制の戦術マップの併用により，戦略の幅が広がった。

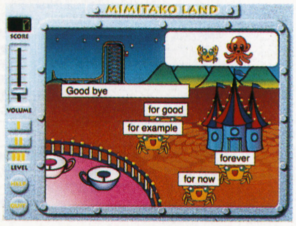


▶シリーズ第5弾の改良版が登場。老舗作品だけに，品質は保証だ

◀個性あふれる指揮官たち。彼らの能力は指揮する部隊に影響をあたえる

英語耳タコアカデミー GAMEタコイカ大作戦 〜日本人英語からの脱出

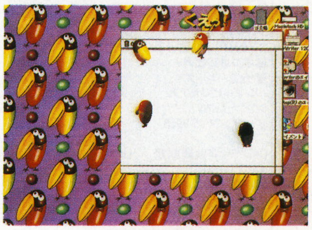
2/7 ■ソース ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



三つの世界で12種類のゲームに挑戦しながら，英語の知識を身につけていくソフト。日本人にありがちなあやまちを指摘し，ネイティブな発音を教えることで，英語の基本をかためてくれる。

キャラテインメントVol.1 森永チョコボールのキョロちゃん

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD



「キョロちゃん語講座」のCMでおなじみの，森永チョコボールのマスコット・キャラを素材としたアクセサリー集。アイコン・チェンジャーとデスクトップ・マスコットを収録している。

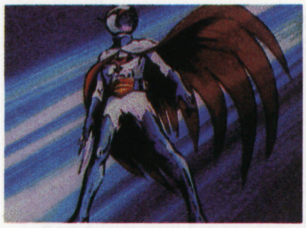
キャラテインメントVol.2 チャルメラ

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD

そのメロディで昔から多くの人に親しまれてきた明星食品の「チャルメラ」のキャラクターをもちいたデスクトップ・アクセサリー。壁紙10種類とデスクトップ・マスコット2個を収録。

キャラテインメントVol.3 科学忍者隊ガッチャマン

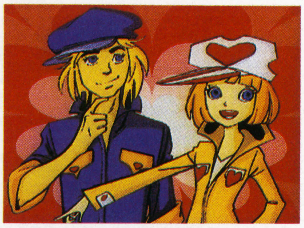
2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD



タツノコプロのSFアクション・アニメをもとにした素材集。主人公5人組や各種のメカニックをモチーフとしたスタートアップ・スクリーン12種類と各種スライドが収められている。

キャラテインメントVol.4 タイムボカンシリーズ ヤッターマン

2/25 ■ユタカ ■素材集 ■980円 ■3.5'2HD



往年の名作アニメを題材にしたソフト。内容はスタートアップ・スクリーン12種類とスライドショー，デスクトップ・マスコット。このシリーズは，Win版とMac版では内容がことなっている。

ピピンアットマーク対応

それゆけ！フランクリン えいごのもりの大冒険

2/25 ■バンダイビジュアル ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］カメのフランクリンを主人公にした教育ソフトの第2弾。夜の森，広場，池，自宅といった各フィールドを探検するにつれて，多くの英語をおぼえていくことができる。

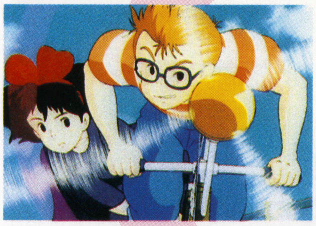
ダークシードII

2/25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アートワークに「エイリアン」のデザインで有名なH.R.ギーガーを起用したAVG第2作。主人公は表の世界と闇の世界を行き来しながら“古きものたち”と戦う。

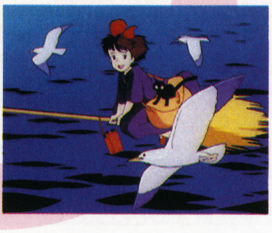
THE ART OF 魔女の宅急便

2/28 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM



宮崎 駿監督の劇場映画の名シーンを収録した画集。フルカラー24ビットの美しい画像を表示するだけでなく，作品中のアニメーション技術を多数のカットで解説してくれる。

▶セル画だけでなく，美しい背景にも注目。美術作品としても通用しそう



◀飛行感覚をいかにうまく表現するか。その技術をことこまかに解説してくれる

クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる"みちば和食"の世界

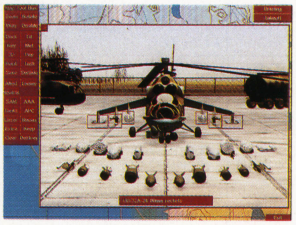
2/28 ■イマジニア ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ番組「料理の鉄人」の初代"和の鉄人"として知られる料理人，道場六三郎のプロフィールや，素材の紹介，料理のレシピまでをムービーで教えてくれる，料理教養ソフト。

パワーMac専用

ハインド

2/28 ■イマジニア ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］地上戦に重点を置いた異色のフライトSLG。歩兵1人に至るまでポリゴンで再現されている戦場で攻撃ヘリを駆り，爆撃・掃討・偵察といった各種任務をこなしていく。

ウェザーディザスター～地球を救え

2/下 ■エー・アイ・ソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］狂気の気象学者によって乱された気象バランスを正常にもどすために，数々の難問やゲームをこなす。ヒントとして用意されている気象データベースで，同時に知識も習得できる。

ナイル パッセージ トゥ エジプト ～エジプトへの旅

2/下 ■エー・アイ・ソフト ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］小型船に乗ってナイル川を下りながら，沿岸をクリックして各地の遺跡や住民の生活についてのムービーを参照するソフト。古代エジプトをテーマにしたミニゲームも遊べる。

前号追補タイトル

レミングスペイントボール

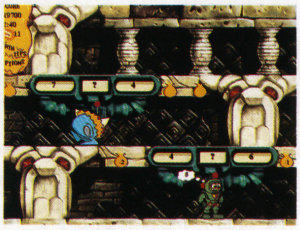
11/29 ■イマジニア ■アクションパズル ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］レミングたちをゴールまで誘導するシリーズの最新作。今度は敵の赤レミング軍団とペイント弾で戦いながら青いフラッグをめざす。見おろし型の画面に変更された。

前号追補タイトル

算数戦士ブラスター3 ～炸裂！暗算メガパワー

12/20 ■ソース ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

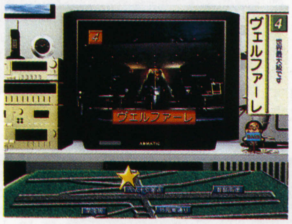


［海外から移植］アクション・ゲームをプレイしながら算数の知識を身につけていくシリーズの3作目。四則演算，小数，分数，割合，数列，四捨五入の項目が用意されている。

前号追補タイトル

出没！アド街ック天国Vol.1 ～六本木・広尾・麻布十番

12/20 ■イマジニア ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

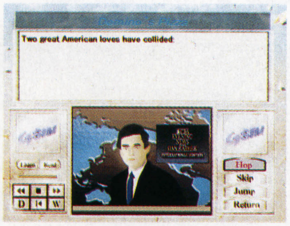


同名のテレビ番組と同じく，各街のトレンド情報や隠された通のスポット情報を紹介するソフト。ムービーや画像を駆使して各街の情報を見せてくれる。クイズに正解すると街のCMも鑑賞可能。

前号追補タイトル

英語耳タコアカデミー SuperELMer:CBSコース①

1/24 ■ソース ■教養 ■12,800円（予価） ■CD-ROM



CBSニュースなどを素材とした英語学習ソフト。返り読みさせずに英語をリアルタイムで聴かせたり，自分の発音とネイティブの発音を聞きくらべたりすることで，確実な英語力を養える。

前号追補タイトル

ゲーム日本史～天下人・秀吉と家康

1/24 ■光栄 ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］光栄の歴史体験ソフト・シリーズ第2弾。秀吉と家康の立場で歴史を追体験し，知識を深めていく。物語はアニメーション・ドラマで語られ，戦闘はヘックス戦で展開する。

前号追補タイトル パワーMac専用

スパイクラフト

1/中 ■アクティビジョン・ジャパン ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］CIA捜査官となり，米大統領暗殺計画を捜査するAVG。元スパイ専門家の協力や，大量の写真・ムービーの使用によって，リアリティあふれるストーリーが展開する。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

バンダイ・デジタル・エンタテインメントから，キャラクター関連のソフトが多数発表された。『トレインシミュレータ』は海外編が新登場，第1弾はライン川湾岸線を採用している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月29日	★スーパー・バッシング・イン・フロリダ	データベース	イマジニア	7,980円
2月14日	世界の車窓から[V] オリエント急行と世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通	6,800円
2月28日	★WORMS(マ)	SLG	イマジニア	8,800円
3月21日	大航海時代III～Costa del Sole	SLG	光栄	9,800円
	★ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	★しょうちゃんの大冒険	AVG	ポニーキャニオン	5,800円
	★トレインシミュレータ海外編Vol.1 ドイツ鉄道ライン川左岸線	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
3月27日	★仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	★仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
3月28日	THE ART OF おもひでぽろぽろ	画集	徳間書店	5,800円
3月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット～Sandlot	教養	サクセス	8,800円
3月予定	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	★アンパンマンとあそぼう2	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★SDガンダムウォーズ	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
	★サラブレッドカードデータベース	データベース	ベック／バンダイ	6,800円
4月4日	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
4月25日	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
4月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	★算数美神ラビー(仮)	教育	ソース	(予) 9,800円
	★地球探検大博物館 キャット館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	未定
	★地球探検大博物館 鳥類館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	未定
	SDガンダムウォーズ(PA)	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★ガンダム0079 リミテッドエディション	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	★ズッコケ三人組	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
5月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
6月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
春頃予定	デスクトップライフII	SLG	オープンブック9003	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
8月予定	★ガンダム第13独立艦隊ホワイトベース	未定	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定

(PA)……ピピンアットマーク対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー 1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	音楽の散歩道 〜Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	（予）6,500円
	★むしむしQ	SLG	ベック／NHK	未定
▼パワーMac専用				
3月7日	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ／EAV	7,800円
3月21日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ（仮）	SLG	イマジニア	未定
3月下旬	ワールドコンクエスト 〜大航海時代シミュレーション	SLG	インタープレイ／ナユタ	8,800円
	実機パチスロシミュレーター2（PA）	パチスロ	ネクストン	9,800円
4月18日	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
未定	卒業R 〜グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼ピピンアットマーク専用				
春頃予定	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●けろっぴ デイ ホッパー（メガ・ウェブ）未定●アビューズ日本語版（アテイン）1月下旬●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版（マイクロマウス）1月下旬→2月下旬●ディグ日本語版（マイクロマウス）3月●［ピピン専用］ぽのぐらし（アミューズ）未定●［ピピン専用］ドン・キウォーク（メディア・ファイブ）未定●インターアクティブ百科 ネイチャー（DDPデジタルパブリッシング）11月24日→1月24日●インターアクティブ百科 世界の歴史（DDPデジタルパブリッシング）12月中旬→12月5日●ウォークラフトII〜暗黒大戦（ソース）1月下旬→2月21日●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh（クエスト）12月27日→2月24日●H.R.ギーガー スクリーンセーバー（バンダイビジュアル）未定●それゆけ！フランクリン ゆかいなすうじの広場（バンダイビジュアル）12月18日→1月25日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー（ユタカ）2月25日●アグネスチャンのこども恐竜館（コアラブックス）［発売元変更］●バーチャル・シアター・シリーズ⑥ゾンビ〜Zombie dawn of the dead（サクセス）1月17日→1月31日●ぷよぷよ for Macintosh（クエスト）12月20日→12月28日●モビルスーツガンダムCGビジュアルコレクション（ベック）1月中旬→1月24日●モンティパイソンのホーリー グレイル（ポニーキャニオン）［機種変更］●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh（クエスト）1月24日→3月14日●ガンダム バーチャルモデラー ライト（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）12月→12月20日

DOS/Vパソコン
PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

真・名作 グラフィック&アクションだけがDOS/Vではないぞ

『ドゥーム』をはじめとする，高速3Dシューティング&アクション。あるいは『ミスト』系の華麗なグラフィックAVG。DOS/Vパソコンのウリといえば，そういったソフトだと思っている人が多いが，その種の機能にたよらない名作も少なくない。とくにRPGやSLGは，ゲームの構造自体が日本のものとは大きくちがい，地味ながら独特のおもしろさを持つものが多いのだ（ただし，かなり人を選んでしまうが……）。

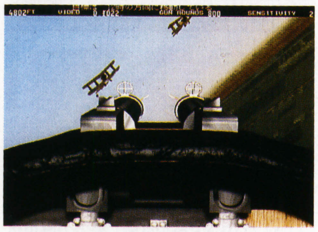
今月の新作として紹介している『マスター・オブ・マジック』もその一つで，SLGの戦略性&奥の深さとファンタジーRPG的な楽しさを巧妙に合体させた名作。DOS/Vユーザーなら，こういった作品もプレイしておきたい。（煌竜）

今月の新作

年末商戦の後遺症か，今月の紹介ソフトは追補分をふくめて3本のみ。『ドーンパトロール』は，複葉機の空中戦を独自の方法論で再現した作品。当時の時代背景を知る資料集としての価値も高い1作だ。『マスター・オブ・マジック』はファンタジー世界を舞台にしたSLGで，魔法の開発や施設の建造など，育成的な要素が強い。英語版の『TOONSTRUCK』は独特のコミカルさがウリ。

ドーンパトロール「夜明けのパトロール」

2/28 ■ケイエスエス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



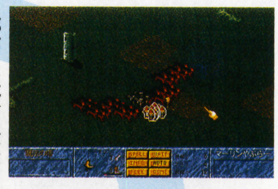
［海外から移植］ジェット機以前に活躍した複葉機のフライトSLG。作戦の形式・内容をできるだけ史実に近づけているほか，空中戦の歴史や当時の機体などを記録した「本の章」も収録。

前号追補タイトル

マスター・オブ・マジック

12/6 ■ローカス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］植民や施設の建造により自分の種族を発展させ，呪文開発力や軍事力を高めて世界統一を狙うSLG。部隊がレベルアップによって強くなったりするなど，RPG的な要素が色濃い。



▶都市に施設を建造すれば，新たなユニットが製造可能になることも

◀ユニットがぶつかれば戦闘シーンに。部隊と魔法を駆使して勝利をつかめ

日本語マニュアル付英語版

TOONSTRUCK

12/13 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM（2枚組）

有名俳優のクリストファー・ドリューが主人公を演じるコミカルAVG。実写取り込みとアニメーションで表現される「トゥーン（マンガ）」の世界の中を，住人たちと会話しつつ冒険する。

▶ゲームの目的は，なんと「かわいいバニーたちを集めてくること」！

◀ヘンな登場人物たちとの会話は，アップテンポのギャグの連続だ

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

『ウォークラフトII』のパワーアップキットが来月発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月20日	ファイターデュエル	フライトSLG	ポリグラム	9,800円
3月7日	★トゥーム・レイダース	AVG	ヴァージンインタラクティブ	（予）9,800円
3月19日	★ウォークラフトII〜EXPANSION	ユーティリティ	ソース	未定
3月予定	ARMORED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
春頃予定	セトラーズII	SLG	アートディンク	未定
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	（タイトル未定）	フィッシング	アクアシステム	未定
	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	卍PSY幽記	RPG	PSD	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●COMANCHE3（マイクロマウス）2月→3月●F-22ライトニングII日本語版（マイクロマウス）1月→2月下旬●MASTER OF ORION II（メディアクエスト）12月中旬→1月17日●NASCAR RACING2（シエラ・パイオニア）1月24日→2月［Windows95から変更］●PRIVATEER2：THE DARKENING（エレクトロニック・アーツ・ビクター）1月→1月31日

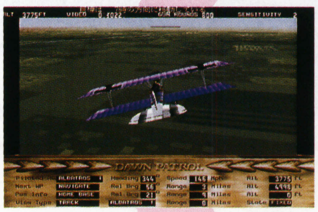
（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

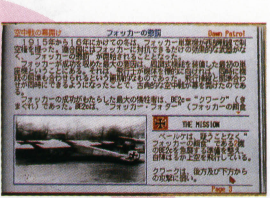
今月の新作

今月のイチオシは『マスター・オブ・マジック』。内容はファンタジー版『シヴィライゼーション』といったところだが，5系統ある呪文や種族（人間，エルフ，トロールなど）が，それぞれ独自の個性を持っており，ゲームの自由度の高さとあいまって「こだわりのある遊びかた」ができるのだ。『ドーンパトロール』はフライト・シミュレータとしてのみならず，資料集としての価値も高い。

ドーンパトロール「夜明けのパトロール」

2/28 ■ケイエスエス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM





▶ソッピース、フォッカーなど、当時の名機をグラフィックと解説で再現する

◀「レッドバロン」ことリヒトホーフェン男爵などの撃墜王たちも登場

［海外から移植］第一次世界大戦の複葉機の戦闘を再現したソフト。史実にきわめて近い形で任務に参加できる。空中戦の歴史や当時の撃墜王，航空機などのデータを収録した「本の章」も収録。

前号追補タイトル PC-9821専用

マスター・オブ・マジック

12/6 ■ローカス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］最高位の魔術師となって自分の種族の都市を発展させつつ，呪文の開発や戦争を行なって世界制覇をめざすSLG。部隊や英雄をアイテム&呪文で強化できるなど，RPG的な面も。

前号追補タイトル ハードディスク専用，CPU386以上

秀吉〜サルでもできる天下取り

1/14 ■龍［RON］ ■SLG ■9,800円 ■3.5'2HD

「じつはサルが転生した人間だった」という設定で，戦国の覇者・豊臣秀吉の一生を描くSLG。織田信長に仕えて合戦を戦い抜き，そのあいまに散策・会話・修行するなどして能力を高めていく。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

近々発売が予定されているのは『フォトジェニック』くらい。ピンチ？

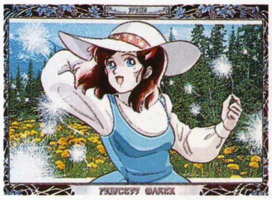
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
3月予定	フォトジェニック(○)	AVG	サンソフト	8,900円
未定	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	9,800円
	パチンコパッケージ#2（※）	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記(※)	RPG	グローディア	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	時の伝説〜フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	（予）8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3 〜光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■発売中止が決定した作品……●New碁キチくんVer2.0(G.A.M.)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁Ⅳ（アスキー）未定●偽典・女神転生〜東京黙示録(アスキー)未定●ウォークラフトII〜暗黒大戦(SSIトリスター)1月下旬→4月12日

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

最後の大作 いよいよ発売！元祖・育成SLG『プリンセスメーカー1』

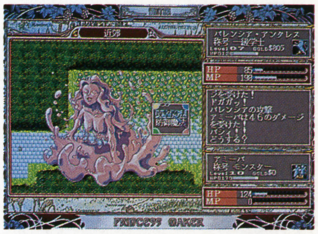
ゲームファンで本ソフトの名前を知らない人はいないのではないだろうか。1人の父親として自由に娘を養育し，やがて8年間の教育の成果におうじたエンディングを迎える……。このシンプルなシステムは多くの人々に受け入れられ，育成SLGという新たなジャンルを確立するにいたった。その記念碑的作品の『プリメ』が，ついにX68Kに登場するのだ。



◀内容的にはPC−98版の忠実な移植

本ソフトは通信販売のみとなっている。希望者は下記の記載事項を明記して申し込もう。なおWWWのhttp://www.new.co.jp/でも情報を提供中だ。

【記載事項】
・商品名：「X680x0プリンセス・メーカー」
・支払方法：「宅急便の代引き」または「郵便局から先払い」



▲10日単位で学問や武芸，アルバイトなどのスケジュールを決定し，娘をバランスよく育てていく。もちろん武者修行などのイベントも満載だ

プリンセスメーカー1

■ニュー ■SLG ■6,800円
■発売中(通信販売のみ)

郵便局の振込口座は，名義：株式会社ニュー／種類：振替／番号：00130-4-726897
・郵便番号，住所，氏名（読み），電話番号，送付先（省略可）
・希望到着日付および時刻：午前，午後，夕方，指定なし
・申し込み日付
・（あれば）E-mailアドレス

［ハガキでの宛先］〒277 千葉県柏市柏2-6-17染谷エステートビル3階 （株）ニュー販売部
［FAXでの宛先］0471-60-1132
［E-mailでの宛先］consumer-support@new.co.jp

今月の新作

予定タイトルがなくなったため，今月でX68000コーナーはいったん終了となる。アーケードとほとんど変わらないクオリティを誇るシューティング&アクションや，数々の名作同人ソフトを世に生みだした同機種が，パソコン界にあたえた影響は本当に大きかった。いま一度シャープに感謝したい。最後の紹介となるのは元祖育成SLG『プリンセスメーカー1』。幕引きにふさわしいソフトだ。

前号追補タイトル 通信販売

プリンセスメーカー1

1/31 ■ニュー ■SLG ■6,800円（送料別） ■5'2HD

［PC-9801から移植］"育成SLG"というジャンルを確立した名作ソフトの移植版。父親として1人の女の子を8年間教育し，育った性格・能力によってエンディングが変化する。500本の限定通販。

■FM TOWNS発売日変更情報……●ぱらPARAパラダイス(ファミリーソフト)1月下旬→3月14日

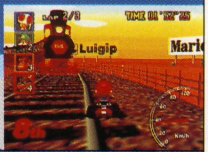
ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 5 今月の売れ筋ソフト

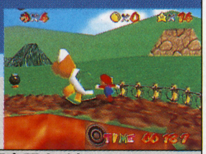
おおかたの予想どおり，トップは『マリオカート64』。先月首位の『J2』は5位へと大きく後退した。『スーパーマリオ64』の7か月連続ランクインは，さすがのひとこと。

1 マリオカート64
初登場
●任天堂 ●レーシング ●9,800円



2 実況Jリーグパーフェクトストライカー
初登場
●コナミ ●サッカー ●9,800円

3 スーパーマリオ64
前3位
●任天堂 ●アクション ●9,800円



4 超空間ナイター プロ野球キング
初登場
●イマジニア ●野球 ●9,980円

5 ワンダープロジェクトJ2 〜コルロの森のジョゼット
前1位
●エニックス ●AVG ●9,800円

リアル！ オリジナル・マシンを作成してレースにいどめ！

セタの新作『レブ・リミット』は，アーケード作品なみの美麗CGが目を引く本格レーシングだ。

基本的にはオーソドックスなスタイルなのだが，オリジナル・マシンを作成してレースに参戦できたり，レース時の天候などを任意に設定できるなど，さまざまな遊びかたが用意されている。

なかでも「チーム監督システム」は，ドライバーとしてではなく監督としてレースに参戦するという内容。マシンを運転するだけでなく，チームを指揮する立場からもレースを楽しめるわけだ。

（八巻将之）

迫力のレースバトル！

◀▲上は実際のゲーム画面。左はレースの各種設定を行なうメニュー画面だ

レブ・リミット
■セタ ■レーシング
■9,800円（予価） ■3月発売予定

破壊王 化学物質を搭載した暴走トレーラーの爆発を食い止めろ！

化学物質「FK540」を運搬中のトレーラーが暴走をはじめた。爆発をふせぐため，行く手をふさぐ建造物をつぎつぎと破壊して，トレーラーの進路を確保しなければならない……というのが『ブラストドーザー』の大まかなゲーム内容だ。

プレイヤーは，それぞれ能力のことなる8種類のマシンを使って建造物を破壊していくわけだが，トレーラーの進行方向は刻々と変化していくうえ，逃げおくれた住民も救出しなければならない。単純に破壊するだけでなく，ある程度さきの展開を予測した深い戦略が必要になってくるのだ。

◀8種類の破壊用マシンを使って進路を確保しろ

ブラストドーザー
■任天堂 ■アクション
■6,800円 ■3月21日発売予定

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

任天堂の『ブラストドーザー』が6,800円に値下げされた。コナミの『パワプロ4』も，コントローラブロスを1個同梱したうえに，予定価格を引き下げている。ソフト価格が下がるのは喜ばしいことだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月14日	実況パワフルプロ野球4	野球	コナミ	8,900円
3月21日	ブラストドーザー	アクション	任天堂	6,800円
3月28日	テュロック〜ダイナソーハンター	シューティング	アクレイムジャパン	8,480円
3月予定	ドラえもん〜のび太と3つの精霊石	アクション	エポック社	（予）9,800円
	JリーグLIVE64	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	（予）9,800円
	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	（予）9,800円
	本格4人打ちThe麻雀64	麻雀	ビデオシステム	9,800円
4月下旬	スターフォックス64	3Dシューティング	任天堂	9,800円
4月予定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	（予）9,800円
	雷のごとく〜超高速囲碁	囲碁	セタ	（予）9,800円
5月下旬	64大相撲（仮）	相撲	ボトムアップ	未定
5月予定	森田将棋64	将棋	セタ	（予）9,800円
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	9,800円
6月予定	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	9,980円
春頃予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	（予）9,800円
	麻雀（仮）	麻雀	イマジニア	未定
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）9,800円
	麻雀64	麻雀	光栄	9,800円
	がんばれゴエモン5〜ネオ桃山のおどり	アクション	コナミ	（予）9,800円
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	ヒューマングランプリ（仮）	レーシング	ヒューマン	未定
夏頃予定	3D格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	9,980円
	リーズン（仮）	ボードゲーム	イマジニア	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	未定
	スターウォーズ〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	（予）9,800円
	キャバリーバトル3000	アクション	日本システムサプライ	9,800円
秋頃予定	シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
97年予定	サッカー64（仮）	サッカー	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導〜Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮）	アクション	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	9,980円
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	アクション	エニックス	9,800円
	実況ゴルフトーナメント'97（仮）	ゴルフ	コナミ	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	クライマー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	クリエイター（仮）	エンターテインメント	任天堂	未定
	ゴールデンアイ 007（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	9,800円
	ゼルダの伝説64（仮）	未定	任天堂	未定
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	MOTHER 3（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2（仮）	RPG	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）未定

セガサターン
SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

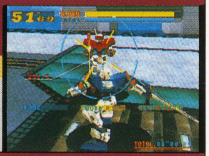
セガの自信作『ファイターズメガミックス』がトップを獲得。20万円の限定版などで，なにかと話題になったワープ『エネミーゼロ』も2位につけるという，好調なすべりだしを見せている。

1 ファイターズメガミックス
初登場
●セガ
●対戦格闘
●5,800円

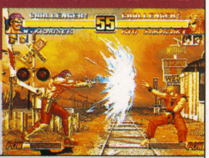
2 エネミーゼロ
初登場
●ワープ
●AVG
●6,800円

3 機動戦士ガンダム外伝II 〜蒼を受け継ぐ者
初登場
●バンダイ
●3Dアクション
●4,800円

4 電脳戦機バーチャロン
前1位
●セガ
●3Dアクション
●5,800円



5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
初登場
●SNK
●対戦格闘
●5,800円/7,800円
(RAMカートリッジ同梱版)



6 バーチャコップ2
前2位
●セガ
●ガンシューティング
●5,800円

7 きゃんきゃんバニー プルミエール2
初登場
●キッド
●AVG
●7,500円

8 銀河英雄伝説
初登場
●徳間書店
●SLG
●5,800円

9 タクティクス オウガ
初登場
●リバーヒルソフト
●SLG
●5,800円

10 だいな♥あいらん 予告編
初登場
●ゲーム アーツ
●ディスクマガジン
●2,300円

歴史的名作　'86年をわかせた名作シューティングがよみがえる

今月紹介する『ファンタジーゾーン』は，若い読者には聞きなれないタイトルかもしれないが，'86年にアーケードで登場し，その斬新さで大ヒットを記録したシューティング・ゲームだ。

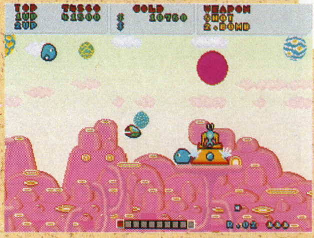
ファンタジックなキャラクターやパステルタッチの背景もさることながら，もっとも特徴的なのはショップの存在。敵を倒すとコインが出現し，これをためるとショップが登場，買い物ができるのだ。売っているものは自機をパワーアップさせるアイテムや自機（買うと1アップ）と，さまざま。場面場面におうじたアイテムを使うことがクリアへの早道になる。

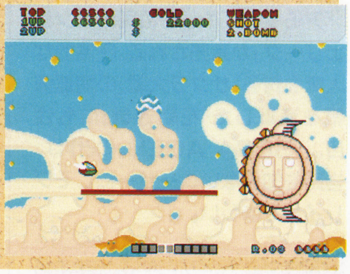
発売されて10年以上たつ現在でもなお色あせない名作だ。ぜひプレイしてほしい。（白川大輔）

お店で買い物

▲ショップの中。アイテムのほとんどは一度購入すると値上がりする

SEGA AGES/ファンタジーゾーン
■セガ　■シューティング
■3,800円　■2月21日発売予定





▲▶カラフルに彩られたステージ。各面に10基ある要塞をすべて破壊すればボスが出現する。右写真はステージ3のボス

帝撃みたび　今度の「サクラ」はコラムスで“大戦”なのだ

ゲームファンだけでなく，さまざまな層を巻き込んだ人気作『サクラ大戦』の新作が登場する。今回の内容は，なんと対戦型のコラムス。もちろん，本編の雰囲気やキャラクターの魅力などは損なわれていない。また，単に『サクラ大戦』のキャラクターを使ったコラムスに終わってもいないのだ。

ストーリー・モードでは，花組のメンバー1人1人に新たなエピソードが書きおこされている。『サクラ大戦』のアドベンチャー・パート同様のスタイルで物語が展開し，随所でコラムスによる対戦が挿入される。

プレイヤー同士で対戦できる2人対戦モード，サクラたちが出題する問題をクリアしていく1人専用モードなども用意されており，パズルゲーム・ファンも楽しめる作品になりそうだ。

▲アイリスがルールを説明してくれる。コラムス初心者でも安心だね

花組対戦コラムス
■セガ　■アクションパズル
■5,800円　■3月発売予定

大神くんガンバル!!

▲◀新ルールも導入され，対戦がさらにアツくなる

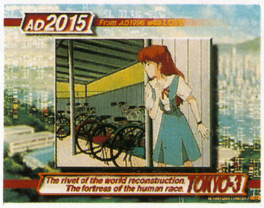
新型襲来

リニューアル・パッケージ&新たなトレーディング・カードが登場

テレビアニメとして登場し，ありとあらゆるメディアに広がったガイナックスの『新世紀エヴァンゲリオン』。もちろんゲームも例外ではない。第1作はすでに発売されているが，3月7日には続編の『〜2nd Impression』がリリースされる。そこで，第2作発売記念として，前作のリニューアル・パッケージ版が登場するぞ。

ソフトの内容は同じだが，特典として「オリジナルカードダスマスターズ」が3枚同梱される。これは，現在バンダイから発売されているトレーディング・カードと同じデザインだが，サターン版の内容にもとづいて新たに制作されたカードなのだ。シンジ，アスカ，レイといったテレビのレギュラー・メンバーのほか，山岸マユミ（『〜2nd Impression』のオリジナル・キャラクター）やゲーム版の使徒などがデザインされている。もちろん，ほかでは手に入らない貴重なもの。

前作を持っていないユーザーはもちろん，トレーディング・カードを集めていない人も，ファンならばおさえておく必要アリだ。



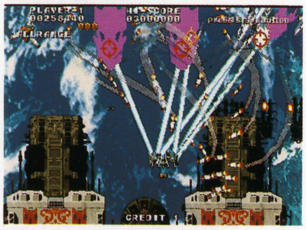
◀ゲーム内容は昨年発売されたものと変わらない

今月の新作

シューティング・ファンにはアーケードからの移植作である『蒼穹紅蓮隊』がオススメ。演習モードが追加されているのがポイントだ。光栄からはSLG 2本のほか『アモック』『ふしぎの国のアンジェリーク』が発売される。圧倒的な人気を誇る『サクラ大戦』の関連情報を満載した『花組通信』にも注目。『SEGA AGES』の2作は，当時を知らないユーザーにこそプレイしてほしい。

蒼穹紅蓮隊

2/7 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］敵機を自動的に捕捉して攻撃する「ウェブシステム」が特徴の縦画面シューティング。すでに遊んだことがあるステージを選択してプレイできる演習モードが追加された。

ZAP!スノーボーディング・トリックス

2/7 ■ポニーキャニオン ■スノーボード ■5,800円 ■CD-ROM

スノーボード専門ビデオ「ZAP！」をゲーム化。日本風のゲレンデやヨーロッパの断崖コースなど，3Dポリゴンで構成された三つのコースを楽しむことができる。三澤勝男・丸山隼人が監修。

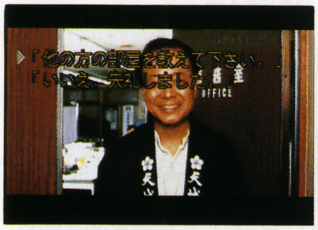
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

2/14 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

同名映画の世界観をもとにしたアクション・ゲーム。バットマンやロビンが多彩なアイテムを駆使して，映画に登場した敵キャラクターたちと戦っていく。2P同時プレイも可能。

天城紫苑

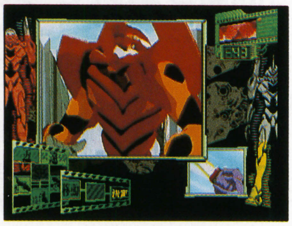
2/14 ■クリップハウス ■AVG ■6,800円（予価） ■CD-ROM



実写映像ムービーを使用したAVG。プレイヤーは名探偵・金田一二三の助手となり，さまざまな事件を解決していく。プレイ中に選んだ選択肢によって，エンディングが数10種類に変化する。

新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）

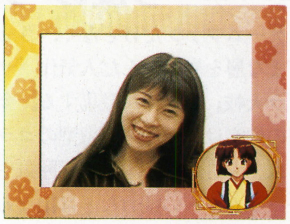
2/14 ■セガ ■AVG ■2,800円 ■CD-ROM



ガイナックスのアニメを題材にした同名AVGの廉価版。オリジナル・シナリオで構成されており，自分だけのストーリーを楽しめる。特典としてオリジナルカードダスマスターズを同梱。

サクラ大戦 花組通信

2/14 ■セガ ■ディスクマガジン ■4,800円 ■CD-ROM



『サクラ大戦』のさまざまな情報を新聞形式で紹介するファンクラブ通信。関連商品の解説や声優インタビューのほか，花組のメンバーとデートを楽しむ相性占いゲームなども収録されている。

クレオパトラフォーチュン

2/14 ■タイトー ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］囲み消しと並べ消しという2種類の方法でブロックを消していく落ちものパズル。アーケード版にはなかった，謎を解いていく「ミステリーモード」を搭載している。

ドリームスクウェア 雛形あき子

2/14 ■ビデオシステム ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

アイドル・タレントの雛形あき子の魅力に，音と映像でアプローチする。CDや写真集などの紹介，パズルゲーム，幼いころから現在までの写真など，彼女に関する情報をあますところなく収録。

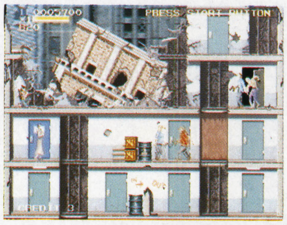
だいな♥あいらん

2/14 ■ゲーム アーツ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

マンガ家の竹本 泉によるインタラクティブ・コミック第2弾。選んだ選択肢により，その後のストーリー展開が変化していく。『だいな♥あいらん予告編』をプレイしていれば，より楽しめる。

エレベーターアクション²リターンズ

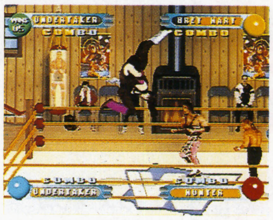
2/14 ■ビング ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］さまざまなビルから機密書類を奪い，ぶじに脱出することが目的のアクション。初代『エレベーターアクション』と，リメイク版である『〜リターンズ』を収録している。

WWF In Your House

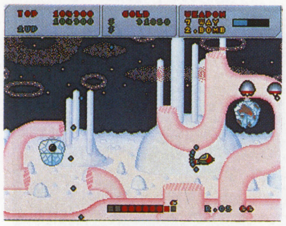
2/21 ■アクレイムジャパン ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



同社の『レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム』の続編。空中殺法，連続ヒットコンボといったハデな要素を搭載している。4人同時対戦やハンディキャップ・マッチなど多彩な遊びかたが可能。

SEGA AGES/ファンタジーゾーン

2/21 ■セガ ■シューティング ■3,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］コインやショップといった斬新なシステムを搭載したシューティング・ゲーム。アレンジ・サウンドの収録や開発者のプレイが見られるトレース・モードなど，機能も多彩。

重装機兵レイノス2

2/21 ■メサイヤ ■アクション ■5,900円 ■CD-ROM

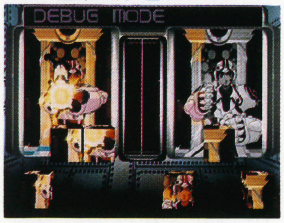
同名アクション・ゲームの第2弾。プレイヤーは性能のちがうさまざまなロボット（重装機兵）を駆使して，作戦を遂行していく。自動照準やゲームレベル自動調整システムなどが追加された。

▶パラメータをセッティングすることで，機体性能の変更が可能

◀選択できる武器は20種類以上。それぞれに射程距離が設定されている

キューブバトラー

2/21 ■やのまんゲームズ ■パズル＋デジタルアニメ ■5,800円 ■CD-ROM



物語の展開の途中で対戦シーンが挿入されるデジタルアニメ。バトルでは，すべての面にキャラクターが描かれている立方体を規定の場所にセットし，グラフィックを完成させる。対2P戦も可能。

信長の野望バリューセット

2/21 ■光栄 ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［パソコンから移植］歴史SLG「信長」シリーズの2本をセットにしたバリューパック。最新作『信長の野望・天翔記』と，第1作をリニューアルした『信長の野望リターンズ』の2枚で構成されている。

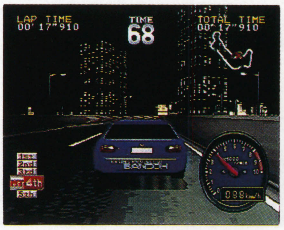
三國志バリューセット

2/21 ■光栄 ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［パソコンから移植］魏・呉・蜀の三国時代を背景にしたSLGシリーズの最新作『三國志V』と，シリーズの原点をリメイクした『三國志リターンズ』の2本をリズーナブルな価格で提供するセット。

首都高バトル'97

2/28 ■イマジニア ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



土屋圭一の監修による，首都高速道路を舞台としたレースゲーム。ライバルたちと戦い，土屋圭一に挑戦する「シナリオ」やドライブ・テクニックを磨く「プラクティス」などのモードがある。

パネルティアストーリー〜ケルンの大冒険

2/28 ■翔泳社 ■RPG ■6,200円 ■CD-ROM

パネルを駆使して進むステージ・クリア方式のマップ・メイキングRPG。プレイヤーは草原や森などのパネルをつなげることにより，フィールドを創りながら，各ステージを冒険していく。

NBA JAMエクストリーム

2/28 ■アクレイムジャパン ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM

フル・ポリゴンで構成された2on2のバスケットボール。NBAに所属する選手が実名で登場するほか，キャラの能力は実際の選手にもとづいたものとなっている。最大4人までの同時プレイが可能。

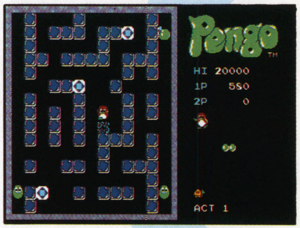
スペースジャム

2/28 ■アクレイムジャパン ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM

マイケル・ジョーダン主演の同名映画をゲーム化。最大で6人までプレイできる3on3スタイルのバスケットボールのほか，シュート合戦やスペースレースなどのミニゲームも収録している。

SEGA AGES/メモリアルセレクション

2/28 ■セガ ■オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］'70年代後半〜'80年代前半にアーケードで登場した作品を収録したオムニバス・ソフト。『ヘッドオン』『ペンゴ』『アップンダウン』『フリッキー』の4作品が遊べる。

▶収録されているのは，どれもロングランとなった作品ばかり

◀『アップンダウン』『ペンゴ』は縦画面モードで楽しむこともできる

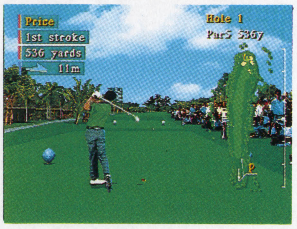
新・海底軍艦〜鋼鉄の孤独

2/28 ■アスキー ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

地球の存亡をかけ，アトランティスの軍隊と対決する同名OVAをゲーム化。戦闘シーンは空・地上（海上）・海中の三階層にわたるヘックス・マップとなっており，立体的な戦略が必要になる。

ワイアラエの奇蹟 エクストラ36ホールズ

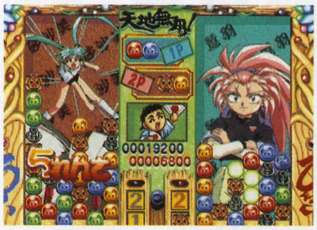
2/28 ■T&Eソフト ■ゴルフ ■6,800円 ■CD-ROM



同シリーズの最新作で，ハワイの名門「ワイアラエ・カントリー・クラブ」をはじめとした三つのコース，全54ホールを収録。スーパーショットモードやコースガイドなどの機能が追加された。

天地無用！連鎖必要

2/28 ■パイオニアLDC ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



テレビやOVAなどで人気の「天地無用！」のキャラクターを使用した対戦型の落ちものパズル。2個1組になって落ちてくるブロックを3個つなげて消すことで，相手を攻撃できる。

アモック

2/28 ■光栄 ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］さまざまなミッションを遂行し，惑星アモックを戦乱の星にすることが目的のアクション・ゲーム。2Pモードでは協力して敵にいどむチームプレイと対戦プレイの2種類が楽しめる。

ふしぎの国のアンジェリーク

2/28 ■光栄 ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

［PC-FXから移植］同名SLGのキャラが登場するスゴロク形式のボードゲーム。クイズ，パズルなどのミニゲームや多彩なイベントをクリアし，守護聖たちの待つお茶会に参加することが目的。

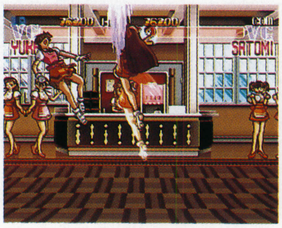
ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編

2/下 ■ソネット・コンピュータエンタテインメント ■エンターテインメント ■2,980円（予価） ■CD-ROM

同名AVGに出演した声優たちによるエンターテインメント・ソフト。「氷上恭子のエルステーション」の収録風景や，ラジオ番組の制作のようすなどが見られる。ムービーカードに対応。

アドヴァンスドV.G.

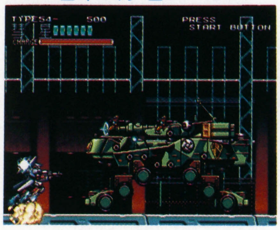
2月 ■TGL ■対戦格闘 ■7,800円／9,800円（初回限定版） ■CD-ROM



［パソコンから移植］使用キャラがすべて女性という対戦格闘。通常のCPU戦以外に，物語を楽しめるストーリー・モードがある。木村貴宏がキャラデザを担当。初回限定版はジグソーパズルつき。

ウルフファングSS 空牙2001

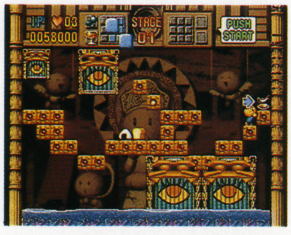
2月 ■エクシングエンタテイメント ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ボディ，アーム，レッグを組み合わせて，プレイヤーの好みの機体を作れるシューティング・ゲーム。アーケード・モード以外にサターン・モードとCGムービーが追加された。

続ぐっすんおよよ

2月 ■バンプレスト ■アクションパズル ■5,800円（予価） ■CD-ROM



落下してくるブロックを組みあげ，ぐっすんを出口に導く同名アーケード・ゲームの続編が登場。100面以上のステージを攻略する。「段位認定もーど」や「つめもーど」など五つのモードを搭載。

前号追補タイトル

パンツァードラグーンI&II

12/13 ■セガ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）

壮大な世界をドラゴンが飛翔する3Dシューティングの第1作と第2作をセットにしたパッケージ。キャラクターはポリゴンで描かれており，自由に視点変更ができるVRボタンを搭載している。

前号追補タイトル

大戦略パック

12/13 ■セガ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）

以前に発売された『大戦略』シリーズの『鋼鉄の戦風』と『作戦ファイル』の二つをカップリングしたもの。史実モードだけでなく，仮想シナリオや白地図などのモードも搭載している。

前号追補タイトル

レジェンド・オブ・K-1

1/24 ■ポニーキャニオン ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

正道会館の全面協力によって制作されたK-1(キックボクシング)ファンのためのデータベース・ソフト。'94年以降のK-1の名シーンや，正道会館館長へのインタビューなどを収録している。

DataBase セガサターン新作発売予定表

セガのスポーツ・シリーズ最新作2本が，来月発売される。PSから，カプコン『バイオハザード』とコナミ『幻想水滸伝』の移植が決定。くしくも，『ロックマン』『ときメモ』それぞれのAVG3部作も発表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月14日	★大戦略STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6,800円
2月下旬	ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテインメント	（予）2,980円
2月予定	逆鱗弾	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
冬頃予定	ジーベクター	未定	ITOCHU	未定
3月7日	ワームズ	SLG	アイマックス	5,800円
	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	（予）5,800円
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	AVG	セガ	6,800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	パチンコ	TEN研究所	5,800円
	機動戦士ガンダム外伝III ～裁かれし者	シューティング	バンダイ	（予）4,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
3月14日	きゅー爆っく	アクション	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	★Jリーグビクトリーゴール'97	サッカー	セガ	未定
	優駿～クラシックロード	競馬SLG	ビクターソフト	5,800円
3月20日	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	その他	コナミ	（予）2,800円
3月21日	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	5,800円
	アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡	SLG	セガ	未定
3月28日	太平洋の嵐2～疾風の艨艟	SLG	イマジニア	未定
3月28日	★三國志孔明伝	RPG	光栄	7,800円
	★大航海時代II	SLG	光栄	6,800円
	実戦パチンコ必勝法！ツイン	パチンコ	サミー	5,800円
	★プロ野球 グレイテストナイン'97	野球	セガ	未定
	★花組対戦コラムス	アクションパズル	セガ	5,800円
	パズルボブル3	パズル	タイトー	5,800円
	ファーランドストーリー破亡の舞	SLG+RPG	TGL	6,800円
3月上旬	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	★プラネットジョーカー	シューティング	ナグザット	5,800円
3月下旬	プラドルDISC特別編 コギャル大百科	データベース	Sada Soft	3,800円
	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	5,800円
	ゲーム天国 極楽パック	シューティング	ジャレコ	7,800円
	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー	ビリヤード	データイースト	6,800円
	エイナス ファンタジー ストーリーズ・ザ・ファーストヴォリューム	RPG	メディアワークス	（予）5,800円
3月予定	★X2	シューティング	カプコン	5,800円
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	5,800円
	サイバーボッツ超限定版	対戦格闘	カプコン	7,800円
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	（予）6,800円
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	6,800円
	わくわく7（RAM）	対戦格闘	サンソフト	5,800円

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（M）……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	わくわく7 拡張RAMカートリッジ同梱版(RAM)	対戦格闘	サンソフト	7,800円
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	マンクスTT	レーシング	セガ	未定
	★リターンファイアー	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★モンスタースライダー	アクションパズル	ダットジャパン	6,800円
	スカルファング〜空牙外伝	シューティング	データイースト	5,800円
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6,800円
	機動戦士Zガンダム前編 〜ゼータの鼓動	3Dシューティング	バンダイ	(予) 6,800円
	マジカルホッパーズ	アクション	バンダイ	(予) 6,800円
	超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	5,800円
	★ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
	★スタンバイSay You!	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	(予) 6,800円
4月4日	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7,800円
	★ゲーム日本史〜革命児 織田信長	教育	光栄	6,800円
	★ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	6,800円
4月11日	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
4月18日	雀帝バトルコスプレイヤー	麻雀	ダイキ	6,800円
4月25日	★DEJIG「AQUA」	パズル	増田屋コーポレーション	3,800円
	★DEJIG「TIN TOYS」	パズル	増田屋コーポレーション	3,800円
4月予定	ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	WARA2 WARS 激突!大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
5月9日	スリートーク・スタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり	AVG	メディアエンターテイメント	5,800円
5月予定	★デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	忍者じゃじゃ丸くん〜鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	エーベルージュ	SLG	タカラ	(予) 5,800円
春頃予定	アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ザ・クロウ〜シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	デザエモン2(DEZA 2)	ツール	アテナ	未定
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	★ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	メタルスラッグ(RAM)	アクション	SNK	5,800円
	メタルスラッグ 拡張RAMカートリッジ同梱版(RAM)	アクション	SNK	7,800円
	スレイヤーズ(仮)	SLG+RPG	角川書店	未定
	魔法学園ルナ!	RPG	角川書店	未定
	★バイオハザード	AVG	カプコン	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	★ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	★ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	★提督の決断III	SLG	光栄	9,800円
	★実況パワフルプロ野球'97(仮)	野球	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ(仮)	ガンシューティング	コナミ	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	★機動戦艦ナデシコ 〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?	AVG	セガ	5,800円
	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6,800円
	スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	未定
	★ゲームウェアVol.4	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	(予) 5,800円
	★プレイマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	D-XHIRD	対戦格闘	タカラ	5,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	JリーグGO!GO!GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	デジタルアンジュ〜電脳天使SS	AVG	徳間書店インターメディア	(予) 5,800円
	マイドリーム〜オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	★落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	ツール	パック・イン・ソフト	未定
	英雄志願〜GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	(予) 6,800円
	CROC!(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	(予) 6,800円
7月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
夏頃予定	★デザイア 背徳の螺旋	AVG	イマジニア	未定
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	エンジェルグラフィティ 〜あなたへのプロフィール(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	リブン〜ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	レイヤーセクションII(仮)	シューティング	メディアクエスト	未定
	★瞳レボリューション	SLG	メディアリング	未定
9月予定	★ホップ・ステップ・アイドル	SLG	メディアエンターテイメント	5,800円
97年予定	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	ルナ〜エターナルブルー	RPG	ゲーム アーツ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	データベース	Sada Soft	3,000円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	ぷるるん! with シェイプUPガールズ	アクション	J・ウイング	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
98年1月予定	★くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	ウエルカムハウス	AVG	イマジニア	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	5,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	5,800円
	BLAM!マシーンヘッド	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	★デジタルピンボール 〜ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2「死闘!ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	★ミニスカポリス(仮)	未定	GENKI	未定
	★幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2(仮)	その他	コナミ	未定
	★ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2	AVG	コナミ	未定
	★ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3	AVG	コナミ	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	mr.BONES	アクション	セガ	5,800円
	ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘	セガ	未定
	ヴォイスステーションPart.1	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	★オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	MARICA〜真実の世界	RPG	ビクターソフト	(予) 5,800円
	ボディバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
	スタートリング・オデッセイI 〜ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII〜魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII 〜ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●アリーナ(仮)(ソフトバンク)●スーパーパン コレクション(カプコン)●バブジー3D(仮)(ココナッツジャパンエンターテイメント)●ピットボール(ココナッツジャパンエンターテイメント)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●怪盗セイント・テール(トミー)未定●RENSA〜恋鎖(シグナルライト)97年●卒業クロスワールド(小学館プロダクション)3月→3月下旬●NHLパワープレイ'96(ヴァージンインタラクティブ)1月10日→未定●永世名人II(コナミ)2月20日●クレイジーイワン(ソフトバンク)12月27日→春頃●はいぱぁセキュリティーズS(パック・イン・ソフト)1月24日→2月7日●紫炎龍(童)春頃/価格未定→97年/価格未定●CRITICOM™〜ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)1月中旬→2月●タクラマカン敦煌傳奇(パトラ)12月20日→12月27日●バーチャル競艇 熱競ペナントレース(日本物産)[タイトル変更]●プラドルDISC データ編 レースクイーンG(Sada Soft)1月31日→2月7日●ルームメイト〜井上涼子(データム・ポリスター)1月24日→2月14日●実戦パチスロ必勝法!4(サミー)12月27日→1月

3月7日発売予定
「新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression」
¥6,800(税別)

Evaカードコレクションキャンペーン

Evaソフト2本で、もれなくオリジナル・カードダス マスターズがもらえる!

『新世紀エヴァンゲリオン』(リニューアル版、2/14発売予定)と『新世紀エヴァンゲリオン セカンドインプレッション』(3/7発売予定)を両方お買い上げの方に、うれしいチャンス!!①『新世紀エヴァンゲリオン』のパッケージ帯についている「応募券」を②『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」に貼付して応募して下さい。もれなく「オリジナル・カードダス マスターズ」(非売品—ソフトに入っているものとは別のものです)をさらに3枚プレゼントします。　応募締切/6月末日(当日消印有効)

※以前に『新世紀エヴァンゲリオン』(5,800円・税別)を購入されている場合も、キャンペーンの対象となります。詳しくは『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」をご覧下さい。なお賞品の発送はご応募後の約1ヵ月後位となります。

◀ パッケージをリニューアル。さらにオリジナル・カードダス マスターズ3枚つきスペシャル・プライスで登場。
『新世紀エヴァンゲリオン』2月14日発売予定　2,800円(税別)

SEGA

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

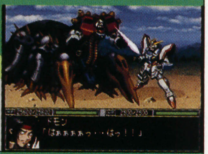
プレイステーション
PLAYSTATION

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

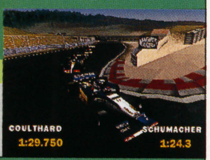
年末発売のソフトが大躍進！ 上位8本がすべて新作で埋まってしまった。みごと1位となったのはナムコの『レイジレーサー』。2位の『新スーパーロボット大戦』もわずか数ポイント差と健闘している。

1 レイジレーサー
初登場
●ナムコ
●レーシング
●5,800円

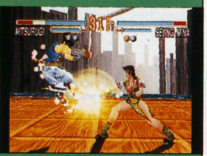
2 新スーパーロボット大戦
初登場
●バンプレスト
●SLG＋RPG
●6,800円



3 Formula1
初登場
●SCE Inter
●レーシング
●5,800円



4 ソウルエッジ
初登場
●ナムコ
●対戦格闘
●5,800円/9,800円（ナムコジョイスティック付限定版）



5 クロックタワー2
初登場
●ヒューマン
●AVG
●5,800円

6 クラッシュ・バンディクー 初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

7 パラッパラッパー 初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

8 ワイルドアームズ 初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

9 ぷよぷよ通決定盤 前3位
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円

10 アークザラッドII 前1位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

ビッグニュース ついにエニックス参入！『ドラクエVII』も発売決定!!

1月9日，『ドラクエ』シリーズを抱えるエニックスが，プレイステーションへ参入することを発表した。ソフトの開発・販売の契約をSCEと正式に結び，早ければ今年から新作ソフトのリリースが開始される。さらに，その発表から5日後の1月14日，『ドラゴンクエストVII』をプレイステーション用ソフトとして発売することが公表された。発売は'98年度以降の予定だという。

これまで「その時点で一番普及しているハードで発売する」とコメントされていた『ドラクエVII』がPSに決定したということは，PSが標準機として認知されたということなのだろう。（曳地哲司）

超絶可変機体 実現！夢のバルキリー・シミュレータ登場

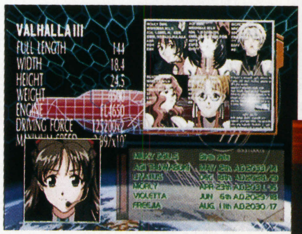
SFアニメ「超時空要塞マクロス」の主役メカ“バルキリー”を，リアルな操縦感覚で再現した『マクロス デジタルミッションVF-X』がいよいよ登場する。

注目すべきは，フル・ポリゴンで描かれたバルキリーとその変形シーン。機体のパーツを緻密に再現することで，アニメそのままのスムーズな変形を実現している。また，原作で印象的だった，無数のミサイルを撃ちながら流れるように展開する戦闘シーンも，特殊入力の必殺技として完全再現されているのだ。

操縦感覚はシューティングというよりも，むしろフライト・シミュレータに近く，まさに「バルキリー・シミュレータ」の言葉がふさわしい作品に仕上がっている。できるならばアナログスティックを用意して，身も心も浸ってプレイすることをオススメしたい。

マクロス デジタルミッションVF-X

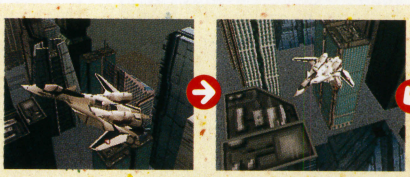
■バンダイビジュアル ■シューティング
■6,800円 ■2月21日発売予定



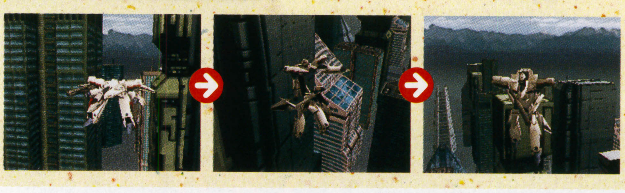
▲さらわれた「ミルキードールズ」たちを助けだせ！

▲この強そうなメカは，敵がバルキリーをマネて作った新兵器（名前募集中）なのだ

見よ！ アニメを超えた!?華麗なる変形シーン



ゲーム中では一瞬の変形シーンも，写真で見るとじつにこまかい動きまで再現されているのが確認できる。開発スタッフの意気込みが伝わってくるよね。



©1997 BIGWEST ©1997 BANDAI VISUAL

呪いのゲーム ライト感覚のホラーAVGが登場

この作品はホラーでありながら，随所にギャグを取り入れた“コワイけど笑っちゃう”独特の雰囲気を持ったAVGだ。ゲームはサウンドノベル風のシステムで，ザッピングを採用しているのが特徴。ショッキングなシーンにはCGムービーが挿入されるため，従来にないスリリングな展開が楽しめる。

▲恐怖シーンで流れるムービーの一場面なのだが，なぜか笑ってしまうポーズだ

厄 通～呪いのゲーム

■アイディア・ファクトリー ■AVG
■5,800円 ■発売中

今月の新作

一番の注目株は，今回でシリーズの区切りとなる『ナムコミュージアムVOL.5』。人気シリーズだけに，今後も同様の作品集をつづけてほしいものだ。ほかにも，発売が待たれていた『クーロンズゲート』は，ヒットを予感させる1作と言える。トピックスで紹介した2本は，好みがわかれるものの，好きな人にはたまらない作品だろう。カルトな人気の『海腹川背』の続編も見のがせない。

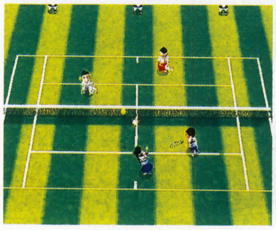
厄 通～呪いのゲーム

2/7 ■アイディア・ファクトリー ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ザッピングを活かしたマルチ・ストーリー仕立てのホラーAVG。ゲーム会社を舞台にくり広げられる怪事件を，恐怖とユーモアをおり混ぜて描く。モンスター・デザイン&監修は日野日出志。

ラヴ・ゲーム わいわいテニス

2/14 ■Tears ■テニス ■5,800円 ■CD-ROM



簡単な操作で誰にでも楽しめるテニスゲーム。ボールと選手との距離で自動的にポジションを判定するため，ボールの打ちわけが容易に行なえる。音楽は古代祐三が担当。

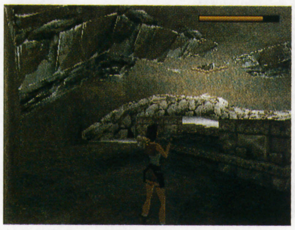
天下制覇

2/14 ■イマジニア ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］徳川家康の活躍を史実をもとに再現。こまかな政策に気をとられず物語に没頭できるシステムが特徴で，街を散策し情報やアイテムを集めるといったRPG要素も導入されている。

トゥーム・レイダース

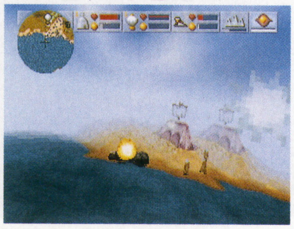
2/14 ■ビクターソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］未知のパワーを秘めた秘宝をさがすため，世界の3大遺跡を探索するAVG。走る，跳ぶ，泳ぐといった動作を駆使して自由に行動できる柔軟なシステムや，遺跡探索のスリルがウリ。

マジックカーペット

2/14 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］高度の3Dエンジンにより，魔法のじゅうたんならではの浮遊感を実現したファンタジー3Dシューティング。世界中に飛び散ったマナを集め，世界のバランスを取りもどす。

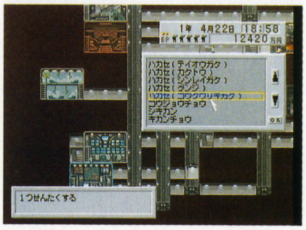
ハームフルパーク

2/14 ■スカイ・シンク・システム ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

遊園地を舞台にした横スクロール・シューティング。4種類のショットは，お菓子を飛ばすというユニークなもので，それぞれ3段階にパワーアップが可能。3種類のミニゲームも収録されている。

AZITOーアジトー

2/14 ■アステック21 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



秘密基地の司令官となり，基地を建設・運営する都市育成タイプのSLG。開発された商品を売って資金を稼ぎ，武器やヒーロー，怪人を開発する。敵が攻め込んできてもロボットや怪獣で撃破が可能。

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

2/14 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

同名映画の世界観をベースにしたアクション・ゲーム。バットマンとロビンのいずれかを選択し，通常攻撃とアイテムを使用すると使えるようになる強力なスペシャルアタックを駆使して戦う。

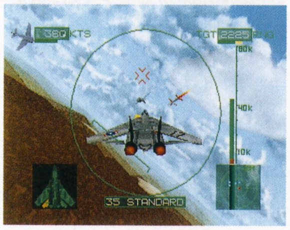
三國志V

2/14 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］中国を舞台にした歴史SLGの第5弾。民衆の支持を表わす名声のパラメータが戦略に大きく影響するようになった。ゲームの疑問を解決するガイダンス・モードも搭載。

トップガン～ファイヤー・アット・ウィル

2/14 ■メディアクエスト ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］エース・パイロットの活躍を描いた同名映画をゲーム化。シミュレータとしての複雑さをなくし，操作を簡略化することでゲーム性を高めている。映画と同じテーマソングを使用。

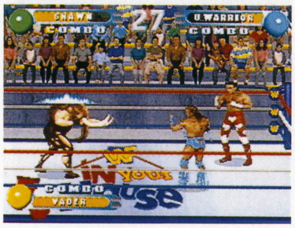
デストラクションダービー2

2/21 ■SCE Inter ■レーシング ■5,800円（予価） ■CD-ROM

［海外から移植］車同士をぶつけあい破壊するレーシング。クラッシュすると車が宙を舞い横転するといった演出も加わり，前作以上の爽快感を味わえる。操作性の改良もほどこされた。

WWF In Your House

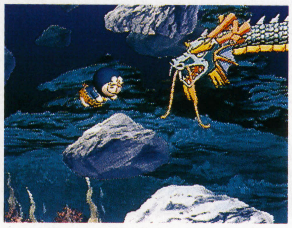
2/21 ■アクレイムジャパン ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



米国プロレス団体WWFをフィーチャー。登場する10名の選手には，多彩な必殺技や空中殺法，連続ヒットコンボが用意されている。相手を金の彫像や墓石に変えるフィニッシュブローもアリ。

ドラえもん2～SOS！おとぎの国

2/21 ■エポック社 ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



鬼につかまったおとぎ話の主人公を助けるため，ドラえもん一行がおとぎの国を冒険するアクション。前作の3倍近い30ものステージがあり，原作にはないオリジナルのひみつ道具も登場する。

チョロQ2

2/21 ■タカラ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

リバイバル・ブームで人気が再浮上したチョロQのゲーム2作目が登場。登場車種を60台以上に増加，全コースを一新するなどボリューム・アップが図られている。前作のデータの流用が可能。

ナージュリーブル 螺旋の相剋

2/21 ■バリエ ■SLG+RPG ■5,800円 ■CD-ROM

失われたナージュ像を取りもどすため，女子校生たちが異世界のモンスターと争奪戦をくり広げる。戦闘はカードバトル方式で，各部活のユニフォームごとにことなった特殊攻撃がくりだされる。

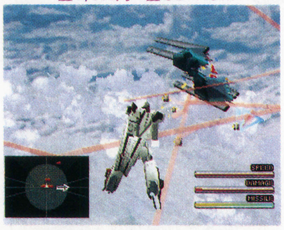
えこのKIDS～誰が為に金は成る

2/21 ■TGL ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］Windows95用として発売された資産増資型ボードゲームを移植。バイオリズムの運気を活かした初詣や占いババのイベントが新規に追加されている。4人同時プレイが可能。

マクロス デジタルミッションVF-X

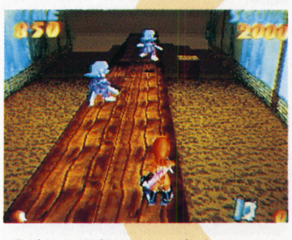
2/21 ■バンダインビジュアル ■3Dシューティング ■6,800円 ■CD-ROM



可変戦闘機バルキリーをフル・ポリゴンで完全再現した3Dシューティング。ゼントラーディー軍にさらわれた5人の歌姫を助けだすため、あたえられるミッションを単身でこなしていく。

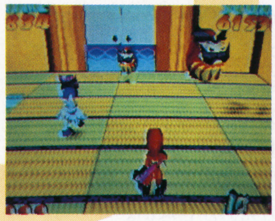
忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖

2/21 ■ジャレコ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



成長した忍者じゃじゃ丸くんが、さらわれたさくら姫の救出に旅立つ。通常攻撃よりも強力な「鬼斬り忍法」は全部で7種類あり、それぞれアイテムを取ることで使用またはストックされる。

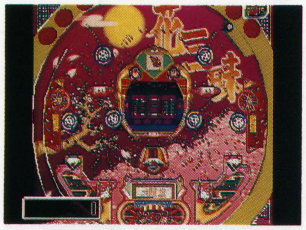
▶はじめて登場したときは2頭身だったじゃじゃ丸くんも、立派に成長したぞ



◀敵にかこまれてピンチのときは、必殺の鬼斬り忍法で返り討ちにしてしまおう

激烈パチンカーズ

2/21 ■バウ ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］「CR黄門ちゃま」「キングオブカリブ」など、人気パチンコ&パチスロ台8機種をシミュレート。アルバイトや宝くじなどのイベントが豊富なストーリー・モードもある。

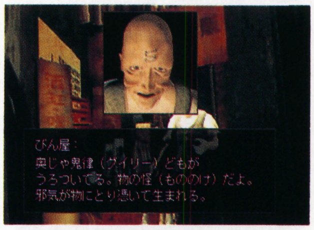
ソビエトストライク

2/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］戦闘用ヘリのスーパーアパッチを操作して、あたえられた任務をクリアしていくシューティング。救出や目標の破壊など、多彩なミッションで構成された全5シナリオを用意。

クーロンズ・ゲート～九龍風水傳

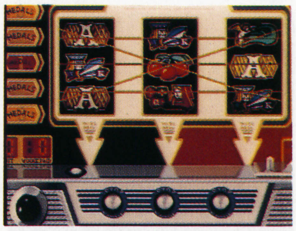
2/28 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM(4枚組)



突如浮上した九龍島の影響により異化しはじめた香港の怪事件を描く異色のRPG。風水学を取り入れた独特の世界観が特徴で、プレイヤーは風水の力を駆使しながら原因を究明していく。

オリンピア・山佐バーチャパチスロII ～実践！美少女攻略法

2/28 ■マップジャパン ■パチスロ ■5,800円 ■CD-ROM



オリンピアと山佐の協力で、実在のパチスロ台を忠実に再現。入門モードと攻略モードにより、初心者からマニアまで楽しめる作りになっている。実戦モードには女の子をナンパする要素も。

ワームズ

2/28 ■アイマックス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］くねくねとした未知の生物ワームズに指令をあたえ、敵軍を倒すアクティブSLG。全10タイプのゲーム・フィールドは、プレイするたびにさまざまな形状のものが制作される。

NBA JAMエクストリーム

2/28 ■アクレイムジャパン ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM

ポリゴンで再現されたNBA選手たちが2on2方式で試合を行なう『NBA JAM』シリーズ最新作。プッシングなどの反則を排除したため、格闘ゲームさながらのはげしい試合が楽しめる。

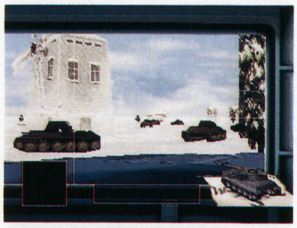
スペースジャム

2/28 ■アクレイムジャパン ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM

NBAスター、マイケル・ジョーダンと米国アニメの人気キャラ、バックス・バニーが競演した同名映画をゲーム化。メインの3on3スタイルのバスケットボールのほか、5種類のミニゲームが遊べる。

鈍色(にびいろ)の攻防 32人の戦車長

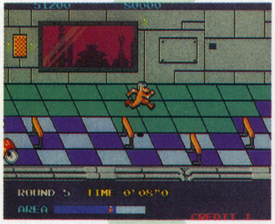
2/28 ■シャングリ・ラ ■SLG ■6,400円 ■CD-ROM



世界の実機戦車68種のデータを収録し、実戦さながらのシビアな戦車戦をシミュレート。仲間にするキャラクターの過去や複雑な人間関係が、戦績やシナリオの展開に大きく影響してくる。

ナムコミュージアムVOL.5

2/28 ■ナムコ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ナムコ作品のアンソロジー集第5弾。今回は『メトロクロス』『パラデューク』『ドラゴンスピリット』『パックマニア』『ワルキューレの伝説』の5本を収録している。

▶初の家庭用ゲーム機へ移植を果たした『パラデューク』に、涙するのも一興

◀『ドラスピ』などの縦画面作品は、縦置きモニターでのプレイを推奨したい

ラスベガス・ドリーム2

2/28 ■イマジニア ■テーブル ■5,800円 ■CD-ROM

スーファミで評判の高かったカジノ・シミュレーションをグレードアップ。巨大ホテルのカジノを想定したシナリオ・モードとフリーモードがあり、本場のルールでゲームが行なえる。

NBA LIVE'97

2/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］実在の選手の動きをモーション・キャプチャーし、実際のNBAさながらの試合を実現。'96-'97年度の選手データが使えるほか、自分で作成した選手が参加できるモードもある。

三國無双

2/28 ■光栄 ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

「三國志」の有名武将たちが10名以上登場する3D対戦格闘ゲーム。フル・ポリゴンでなめらかに動くキャラたちは、それぞれ特徴ある武器で闘う。条件を満たすと強力な無双乱舞が使用できる。

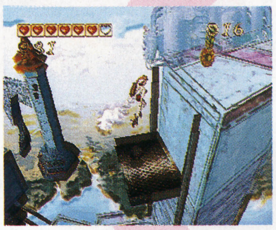
ふしぎの国のアンジェリーク

2/28 ■光栄 ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

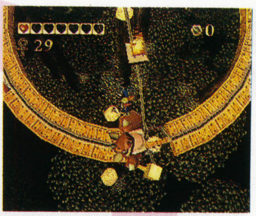
［PC-FXから移植］『アンジェリーク』のキャラクターを使用したスゴロク型ボードゲーム。発生するイベントの中には、カルトクイズや絵あわせパズルなど、数種類のミニゲームもある。

マジカルホッパーズ

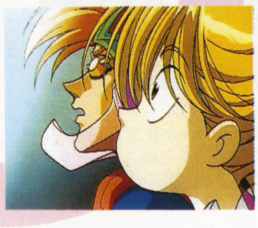
2/28 ■バンダイ ■アクション ■6,800円（予価） ■CD-ROM



男女2人のキャラクターを使いわけながらダンジョン内を冒険する3Dアクション。敵を倒しながらゴールをめざして進んでいく。落ちているコインを集めるとボーナス・ゲームに挑戦できる。



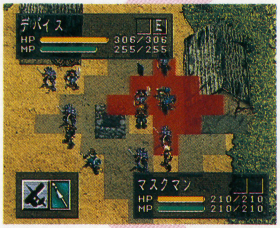
▶プレイ内容にあわせて、カメラ・アングルが自動的に変化する。迫力満点だ



◀キャラクター・デザインには、SUEZENを起用。アニメシーンもある

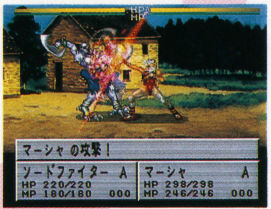
フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン

2/28 ■やのまんゲームズ ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



アニメをまじえた戦闘シーンがウリのシミュレーションRPG最新作。キャラクターが一新され、個性あふれる5人の活躍が描かれる。新戦法の追加、機能の改善によってさらに遊びやすく進化した。

▶キャンプ内の命令で、戦闘中に味方の支援攻撃を受けられるようになった



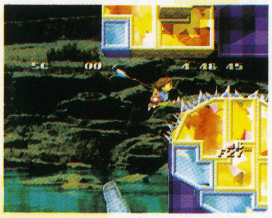
◀オープニングに挿入される、ハリウッド俳優が熱演する実写ムービーも必見

海腹川背・旬

2/28 ■エクシングエンタテイメント ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

ルアーのついたゴムひもを地形に引っかけて移動・攻撃を行なう“ラバーリング・アクション”がウリのシリーズ第2弾。前作にはなかった新アクション「壁のよじ登り」が追加されている。

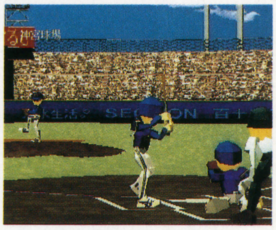
▶アニメ・ムービーが追加されたほか、海腹川背さんがしゃべるようになった



◀前作のスーファミ版にはなかったような広い面など、約60ステージを収録

ベースボールナビゲータ

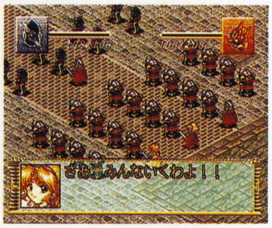
2/下 ■エンジェル ■野球SLG ■5,800円 ■CD-ROM



プロ野球を監督の視点でシミュレートする野球SLG。選手を育ててチームを強化し、最終的には日本シリーズで優勝するのが目的。育てたチーム同士で対戦するVSモードもある。

クイーンズロード

2/下 ■エンジェル ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

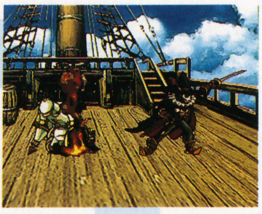


一国の姫とその軍隊の両方を育て、五つの国を治める大女王の座が賭けられた大会での優勝を狙う。育成は1か月を1ターンとして5年間で行なわれ、要所の戦闘イベントでは育成結果が反映される。

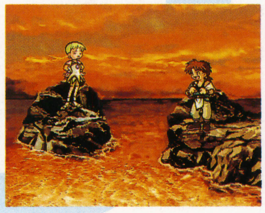
TILK～青い海から来た少女

2/下 ■TGL ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

主人公ビリーと仲間たちが伝説の秘宝をさがす冒険をくり広げるRPG。戦闘には同社お得意のSLG要素の強いターンバトルを採用しており、特殊な地形を攻撃や回復に利用することができる。



▶主人公の仲間や敵の海賊たちなど、個性あふれるキャラクターが多数登場する



◀タルをくずして攻撃したり落し穴に誘い込むなど、地形を使って有利に戦おう

ガンシップ

2/14 ■メディアクエスト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］戦闘ヘリを操縦し、戦場におうじてあたえられる任務をクリアしていく。イラクやヨーロッパを再現した戦場にあわせて、7種のヘリと兵器を自由に組み合わせられる。

ダービージョッキーR

2/28 ■アスミック ■競馬SLG ■5,800円 ■CD-ROM

競走馬の育成のみならず、騎乗する騎手にもスポットをあてたSLG。馬の能力には、調教師の指導だけでなく騎手の手綱さばきも影響するため、馬の性質にあわせた走りが必要となる。

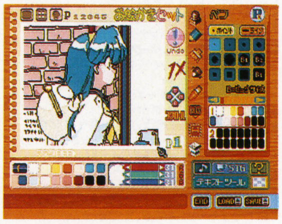
全日本GT選手権MAX Rev.

2/28 ■KANEKO ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

全日本GT選手権公認のレーシング・ゲームで、実際に参戦したチームやマシンが実名で登場する。CD2枚組のうち1枚には、96年度GT選手権のデータやキャンペーン・ガールのムービーを収録。

宝魔ハンターライム with ペイントメーカー

2月 ■アスミック ■デジタルコミック ■4,900円 ■CD-ROM



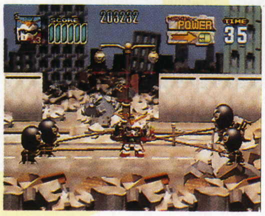
OVA化も果たした同タイトルがオリジナルの新作＋αで登場。新たに書き下ろされたデジタルコミック1話のほか、シューティング・ゲームも作ることができるペイントツールを収録している。

ザ・グレイトバトルVI

2月
■バンプレスト ■アクション
■5,800円（予価） ■CD-ROM

仮面ライダー，ウルトラマン，ガンダムらの人気ヒーローが共演する同シリーズ第6弾。アクションと縦スクロール・シューティング，対戦格闘の計3種類のゲーム・システムが楽しめる。

▶キャラクター、背景ともにCGレンダリングを使ってリアルに描かれている



◀全部で3種類のゲームが遊べるなんて、なんか徳した気分だよね

クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と

2月
■日本物産 ■花札／麻雀
■6,800円 ■CD-ROM

麻雀と花札をカップリングし，さらに恋愛SLGの要素も盛り込んだ作品。高校生による全国麻雀大会をとおして，14名の少女たちとの親密度を深め，優勝と意中の女の子との恋愛成就をめざす。

前号追補タイトル

アイドル雀士スーチーパイII Limited スペシャルパック

12／25
■ジャレコ ■麻雀
■7,800円 ■CD-ROM（4枚組）

園田健一デザインの美少女が活躍する麻雀ゲーム。昨年9月に発売された『～II Limited』に，予約特典だったおまけCDと特製卓上カレンダーをセットにしたもの。限定2万本の発売。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『ファイナルファンタジーIV』の移植が決定。ヒューマンはパソコンから経営SLGの『ザ・コンビニ』を移植する。3D対戦格闘方面では『トバル2』『ファイターズインパクト』が発表された。『ドラクエVII』も登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	（予）5,800円
3月14日	ブシドーブレード(コ)	対戦格闘	スクウェア	5,800円
	魔法少女プリティサミー パート2 ～In The Julyhelm	AVG	パイオニアLDC	6,800円
	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	6,000円
3月20日	ロックマン バトル＆チェイス	レーシング	カプコン	未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	（予）5,800円
3月21日	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	★ナスカー・レーシング	レーシング	シエラ・パイオニア	5,800円
	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
3月27日	★コントラ～レガシー オブ ウォー	アクション	コナミ	（予）5,800円
	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	その他	コナミ	（予）2,800円
3月28日	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800／6,800円
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	（予）5,800円
	★提督の決断III	SLG	光栄	9,800円
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	5,800円
	甲子園V	野球SLG	魔法株式会社	5,800円
3月中旬	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	（予）6,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	（予）5,800円
3月下旬	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	SDガンダム Gセンチュリー	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	マッドストーカー～フルメタルフォース	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
3月予定	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	（予）5,800円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	★アンドレッティレーシング	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★ウルティマ アンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★PGAツアー'97	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★X 2	シューティング	カプコン	5,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	（予）5,800円
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	5,800円
	BOYS BE…	SLG	講談社	（予）5,800円
	バブジー	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	★ファイナルファンタジーIV	RPG	スクウェア	未定
	浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生	ボードゲーム	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	★エリア51	ガンシューティング	ソフトバンク	5,800円
	リターンファイアー	アクション	ソフトバンク	3,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	RPG	TGL	未定
	タイムクライシス＋ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	未定
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	パチスロ	日本シスコン	6,800円
	HASHIRIYA～狼たちの伝説	レーシング	日本物産	6,800円
	セイバーマリオネットJ ～バトルセイバーズ 限定版	格闘アクション	バンダイビジュアル	7,800円
	セイバーマリオネットJ ～バトルセイバーズ 通常版	格闘アクション	バンダイビジュアル	6,800円
	★新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク	データベース	バンプレスト	2,800円
	スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	6,800／9,800円
	同級生2	AVG	バンプレスト	（予）6,800円
	同級生2 エクストラボックス	AVG	バンプレスト	（予）13,800円
	爆れつハンター それぞれの想い ……のわぁんちゃって	AVG	バンプレスト	（予）5,800円
	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	RPG	BMGジャパン	未定
	★ザ・コンビニ～あの町を独占せよ	SLG	ヒューマン	（予）5,800円
	★スタンバイSay You！	SLG	ヒューマン	（予）5,800円
	★フォーメーションサッカー'97	サッカー	ヒューマン	（予）5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	（予）6,800円
4月4日	ディスラプター	3Dアクション	インタープレイ	5,800円
	★ゲーム日本史～革命児 織田信長	教育	光栄	6,800円
	★ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	6,800円
4月11日	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7,800円
	★バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	（予）5,800円
	雷電ディーエックス	シューティング	セイブ開発	5,800円
	ランニング・ハイ	格闘レース	レックスエンタテインメント	5,800円
4月18日	大冒険デラックス～遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5,800円
4月25日	キャロムショット～ザ・3Dビリヤード	ビリヤード	アジェンダ	未定
	Neorude(ネオリュード)	RPG	テクノソフト	6,800円
	ライアットスターズ	SLG＋RPG	ヘクト	6,800円
4月上旬	大海信長伝 GE・TEN II	SLG	アイマックス	（予）6,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
4月下旬	★ガンダム0079 ザ・ウォー・フォー・アース	AVG	バンダイ	（予）7,800円
4月予定	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	水木しげるの妖怪戦鬼(仮)	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円
	首都高バトルR	レーシング	GENKI	未定
	★インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	6,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG＋RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
	★ファイターズインパクト	対戦格闘	タイトー	5,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー	ビリヤード	データイースト	6,800円
	ファイロ＆クロード(仮)	ARPG	BMGジャパン	未定
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	未定
5月2日	★スーパーブラックバスX	フィッシング	スターフィッシュ	5,800円
5月23日	がんばれ森川くん2号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
5月下旬	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5,800円
5月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	テストドライブ(仮)	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	エーベルージュ	SLG	タカラ	（予）5,800円
	西暦1999～ファラオの復活	SLG	BMGジャパン	5,800円
春頃予定	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	グランド・チャンピオンズ・ラリー(コ)	レーシング	アクエス	未定
	ザ・クロウ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	★エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6,800円
	ボイスファンタジー	AVG	アスク講談社	6,800円
	Ash to Ash(仮)	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	（予）5,800円
	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	未定
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	イマジニア	未定
	メルティランサー2	SLG	イマジニア	未定
	★ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	NHLフェイスオフ	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	NFLゲームデイ	アメフト	SCE Inter	未定
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) －柳 判官－ －高 悠環－	AVG	ガスト	未定
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士	RPG	ガスト	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	（予）5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	★ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	★ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	グリッツ ～ザ・ピラミッド・アドベンチャー	アクション	三洋電機	5,800円
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	★トバル2	対戦格闘	スクウェア	未定
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG＋RPG	スクウェア	未定
	アランドラ	ARPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	戦闘国家－改－IMPROVED	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!	ボードゲーム	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	★NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	MKトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	★モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	ラーマ	AVG	ソフトバンク	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	（予）6,800円
	覚悟のススメ	対戦格闘	トミー	（予）5,800円
	エースコンバット2	3Dシューティング	ナムコ	未定
	ゼビウス3D／Gプラス	シューティング	ナムコ	未定
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定
	メタルエンジェル3(仮)	SLG	パック・イン・ソフト	（予）5,800円
	地獄先生ぬ～べ～	SLG	バンダイ	（予）5,800円
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	（予）5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	（予）5,800円
	英雄志願～GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	（予）6,800円
	雲海の撃墜王	3Dシューティング	マイクロネット	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	（予）5,800円
	ランナバウト	レーシング	やのまんゲームズ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円
	るろうに剣心 明治健脚剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	夢・色いろ	SLG	フェザード	(予) 5,800円
夏頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	★ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガンダム・ザ・バトルマスター	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	★ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	未定
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	★モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	未定
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	★個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	★卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定
10月予定	★Jaja馬!カルテット	SLG	G.M.F	(予) 5,800円
	トゥルーリアルファンタジー(仮)	RPG	ドリームキューブ	未定
秋頃予定	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
97年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	未定
	ザ・心理ゲーム2(仮)	占い	ヴィジット	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	キング・オブ・ゲームス(仮)	その他	クレフ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	ゴルフ	サンソフト	(予) 6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	…いる!	AVG	タカラ	未定
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
98年1月予定	★くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール3	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる	ツール	アスキー	未定
	サウンドノベルツクール	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ダービースタリオン	競馬SLG	アスキー	未定
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2「死闘!ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	★スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)	麻雀	カルチャーブレーン	5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	★幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97	野球	コナミ	(予) 5,800円
	★ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2	AVG	コナミ	未定
	★ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3	AVG	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	MAKAI	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★アタリアーケードクラシック	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	★タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ヘクセン	3Dアクション	ソフトバンク	未定
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	レッドラム	アクション	ソフトバンク	未定
	★ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	アドヴァンストV.G.2	対戦格闘	TGL	未定
	★ウキウキ釣り天国	フィッシング	テイチク	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	NOëL 2(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	グレートピーク～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホームドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン－亜人伝－(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー	SLG	ビッグ	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●アリーナ(仮)(ソフトバンク)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)1月→4月●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)春頃●スターファイター3000(イマジニア)2月●シミュレーションズー(ソフトバンク)1月下旬→'96年11月29日●ビッグチャレンジゴルフ～東京よみうりカントリークラブ編(バップ)3月→3月14日●NFLクォーターバッククラブ'97(アクレイムジャパン)1月→5月●ドラゴンナイト4(バンプレスト)2月→2月7日●バーニングロード(ビック東海)1月→1月31日●3Dベースボール～ザ・メジャー(BMGジャパン)1月31日→2月●3D競走馬育成シミュレーションゲーム ブリーディングスタッド～牧場で逢いましょう(コナミ)1月31日→2月21日●ウイングオーバー(パック・イン・ソフト)1月10日→2月●スーパーライブスタジアム(アクエス)1月31日→未定●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)1月24日→2月●ブルーフクラブ(ユタカ)1月31日→春頃●メタフリスト～μ.χ.2297(A.D.M)1月24日→1月31日●三國志孔明伝(光栄)1月31日→2月14日●西陣パチンコ天国Vol.1(ケイエスエス)1月→1月31日●同級生麻雀(ユーメディア)1月10日→1月17日

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT10

今月の売れ筋ソフト

『ドラクエIII』が初登場で堂々のトップ。ファミコン時代からの人気と思いきや，プレイヤー層は高校生あたりが多いとか。『スーパードンキーコング』は『2』も『3』もランクインする好評ぶりを見せている。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…	エニックス	RPG	8,700円
2	前1位	スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島	任天堂	アクション	6,800円
3	初登場	ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ&ゴー!!	アスキー	レーシング	8,800円
4	初登場	桃太郎電鉄ハッピー	ハドソン	ボードゲーム	8,300円
5	前2位	Parlor!Mini4 ～パチンコ実機シミュレーション	日本テレネット	パチンコ	5,800円
6	初登場	ストリートファイターZERO2	カプコン	対戦格闘	7,800円
7	前5位	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	コンパイル	アクションパズル	6,800円
8	前4位	スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー	任天堂	アクション	9,800円
9	前3位	ロマンシング サ・ガ3	スクウェア	RPG	11,400円
10	初登場	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	シューティング	5,980円

走れ！跳べ！ シナリオもとめて大あばれ，それいけワーナーBros.！

スピルバーグが生みだしたキャラクター，ワーナー・ブラザーズが活躍するアクション『アニマニアクス』がコナミから発売される。

ワーナー社が完成させた超大作のシナリオが盗まれた！ それを取りもどすために出動したワーナー・ブラザーズ。プレイヤーは彼らを操作し，いろいろな仕掛けを攻略しながら，各所に隠されているシナリオを見つけだすのが目的だ。アクション性が高いので，腕に自信のあるプレイヤーにもオススメできるぞ。 （加藤義文）

▲各ステージにはいろんな有名映画のパロディも！

アニマニアクス

■コナミ ■アクション
■5,800円(予価) ■3月7日発売

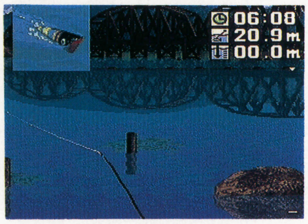
今月の新作

今月は3本である。ジャンルがバラバラなのが救いだが，こうなると選択の余地はほとんどない。かつて紹介したコンビニ・システムに期待をかけるしかないか？

サテラビュー対応

糸井重里のバス釣りNo.1

2／21 ■任天堂 ■フィッシング ■7,800円 ■32メガ・カートリッジ



特殊チップによりラインやロッドの動きをリアルに表現した釣りソフト。湖や魚のデータを忠実に再現しているため，臨場感あふれる釣りが楽しめる。サテラビューによる全国イベントも開催。

スーパーボンバーマン5

2／28 ■ハドソン ■アクション ■6,980円 ■16メガ・カートリッジ

定番アクションの最新作。ノーマル・モードではエンディングの変化や達成率表示，バトルモードでは自作キャラの使用や，相手を倒せば復活できる「みそボンシステム」などを新録している。

Parlor!Mini5 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

2／下 ■日本テレネット ■パチンコ ■5,800円 ■12メガ・カートリッジ

権利物「CRブレイクチャンスV」とデジパチ「CRどろろん忍者くん」を収録。回転数の詳細データやリーチ数，出玉数の表示や，釘調整，固定打法機能，大当たり短縮機能など攻略面の多機能さがウリ。

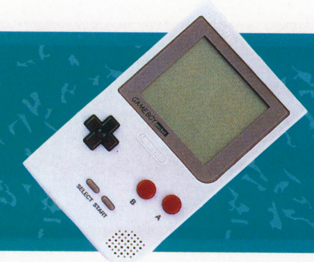
DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

コナミから，トピックスでも紹介した『アニマニアクス』と『パワプロ』の最新作が発表されている。来月は決算期ということもあって，発売本数が盛り返しそうだが……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	プロ麻雀 兵	麻雀	カルチャーブレーン	6,980円
3月7日	★アニマニアクス	アクション	コナミ	(予) 5,800円
3月14日	★マジックボール	アクション	パウ	(予) 6,800円
3月20日	★実況パワフルプロ野球3 '97春	野球	コナミ	(予) 6,800円
3月下旬	プロ野球 熱闘パズルスタジアム(仮)	パズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	7,800円
3月予定	★ダークロウ	RPG	アスキー	(予) 8,000円
春頃予定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
夏頃予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	★スーパーダブル役満II	麻雀	バップ	7,500円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト&マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定／価格未定●忍たま乱太郎3(カルチャーブレーン)1月15日→2月21日●実戦パチスロ必勝法！ツイン(サミー)12月27日→1月●同級生2(バンプレスト)3月



ゲームボーイ
GAME BOY

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

先月の予想に反してまたまた『ポケモン赤』と『ポケモン緑』が返り咲き。『ポケモン』を追い越せるのは『ポケモン』だけなのか!?

順位	前回	タイトル
1	↑前3位	**ポケットモンスター・赤** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前2位	**ポケットモンスター・緑** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前1位	**不思議のダンジョン 風来のシレンGB ~月影村の怪物** ●チュンソフト ●RPG ●3,900円
4	前5位	**ドンキーコングランド** ●任天堂 ●アクション ●3,000円
5	初登場	**ぽけっとぷよぷよ通** ●コンパイル ●アクションパズル ●3,900円

ピッピッピ

旧作をなつかしみ，新作で楽しむ。不朽の名作が復活

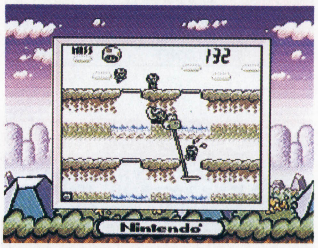
若い読者にはなじみが薄いかもしれないが，現在20代の人が小学生のころ，ポケット・サイズで液晶画面のゲームが遊べる「ゲーム&ウオッチ」というものが任天堂から発売され，大流行した。ボールを延々とお手玉しつづけるゲーム，落ちてくる障害物を避けつつ家の中に避難するゲーム，ミッキーマウスがタマゴを回収するゲームなどなど，じつに数多くの種類が発売されていたのだ。

これらのゲーム&ウオッチを移植＋リメイクした作品が，ゲームボーイで登場した。その名も『ゲームボーイギャラリー』。このソフトには，当時人気があったゲーム&ウオッチの中でも，とくに親しまれた『マンホール』『ファイア』『オクトパス』『オイルパニック』の4タイトルを収録している。どのゲームも，かつてのシステムを忠実に再現した「むかし」モードと，キャラクターにマリオやヨッシー，クッパなどを使い，内容も現代風にアレンジした「いま」モードが用意されている。

どれも単純なルールだが，それだけについついのめり込むことまちがいナシ。ゲームボーイポケットとセットで，持ち歩いて遊びたいソフトだ。　**（加藤義文）**

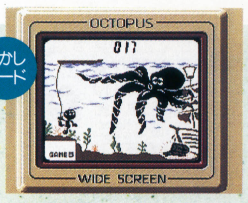
ゲームボーイギャラリー

■任天堂　■アクション
■3,000円　■発売中



▲「いま」モードの『マンホール』ではヨッシーが活躍。キノピオを落とすな

むかしモード



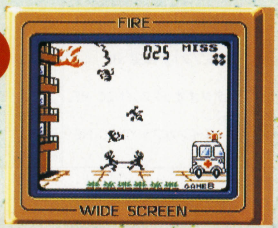
むかしモード

▲上が『オクトパス』，下が『マンホール』。「むかし」モードは完全な移植がなされている

ゲームウォッチ いま，むかし

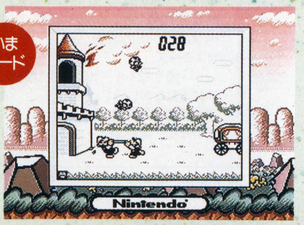
スーパーゲームボーイを使えば，カラフルな画面で楽しめるだけでなく，かつての外形も完全に再現されるのがうれしい。

むかしモード

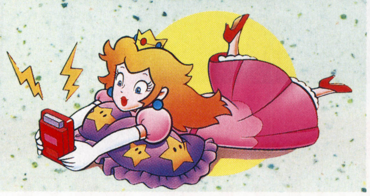


▲ワイドスクリーン版『ファイア』。ノーミスで200点を突破すると……

いまモード



▲「いま」モードでは，ヨッシーやドンキーコングなども飛び降りてくる！

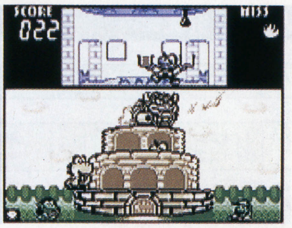


今月の新作

今月は新作が2本と少ないが，どちらのソフトも複数の「過去の名作」を遊べるのがうれしい。最近「テトリスJr.」などのミニゲーム機が大流行しているけれど，その元祖であるゲーム&ウオッチの作品が遊べるのはゲームボーイだけだ。

ゲームボーイギャラリー

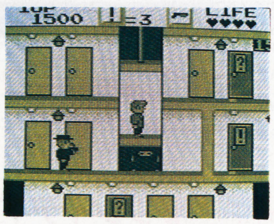
2/1　■任天堂　■アクション　■3,000円　■2メガカートリッジ



ゲーム&ウオッチのソフトである『マンホール』『ファイア』『オクトパス』『オイルパニック』の4本を一つにまとめた作品。それぞれ「いま」と「むかし」の2モードが収録されている。

タイトーバラエティーパック

2/28　■タイトー　■オムニバス　■3,800円　■4メガ・カートリッジ



かつてタイトーがゲームボーイ用として発売した『チェイスH.Q.』『サーガイア』『エレベーターアクション』『バブルボブル』の4タイトルを1本のソフトに収録したお買い得パック。

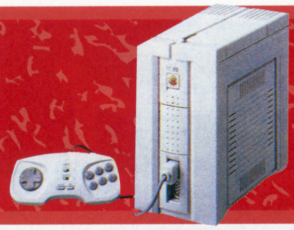
DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『ポケモン2』は夏に順延。『GBギャラリー』の続編を期待したいが……？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	麻雀貴族（仮）	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュードGB（仮）	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
1月31日	ズープ	アクションパズル	やのまんゲームズ	（予）2,800円
3月予定	ミニ四駆GBレッツ＆ゴー	RPG	アスキー	未定
夏頃予定	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	3,000円
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	3,000円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスプラス（ジャレコ）12月下旬→12月27日●スーパーブラックバスポケット（スターフィッシュ）12月27日→12月28日●ミニ4ボーイ（J・ウイング）12月27日→12月20日●チャルボ55（日本システムサプライ）12月27日→2月21日

★……今月DataBaseに初登場した新作



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	初登場	ファイヤーウーマン纏組	徳間書店／NEC HE	SLG	7,800円
2	前2位	ブルーブレーカー ～剣よりも微笑みを	NECホームエレクトロニクス	RPG	7,800円
3	初登場	アンジェリークSpecial2	光栄／NEC HE	SLG	7,800円
4	前1位	ファーランドストーリーFX	TGL／NEC HE	SLG+RPG	7,800円
5	前5位	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	SLG	7,800円

これぞFX 真のアニメ・フリークにならわかるハズ!!

PC-FXの看板シリーズ『アニメフリーク』。今月発売のVol.4からVol.6まで，新企画OVAが収録されることになったぞ。その名は「虹の少女隊プリズムナイツ」。全49話完結という大作だ。が，1話が15分のこのアニメ，毎回収録されても，全部で3話分しか見ることができない。しかも，今回はいきなり第26話を収録している。じつは，このソフト内の「プリズムナイツライブラリー」で，全49話のサブタイトル，あらすじ，詳細なキャラデータなどを見て，そこで得た知識を駆使して自分なりの想像力&解釈で楽しんでもらおうというのが，この企画の狙いなのだ。世紀の実験的OVA企画，はたしてその成果やいかに!?　（加藤義文）

◀ほかにもファンにはたまらない企画が盛りだくさん

アニメフリークFX Vol.4
■NECホームエレクトロニクス
■ディスクマガジン
■6,800円　■2月28日発売予定

アニメフリークFX Vol.4

2／28
■NECホームエレクトロニクス
■ディスクマガジン　■6,800円
■CD-ROM

人気OVA美少女のセクシー・シーンだけを集めたコーナーや，声優に関するデータなどを収録した，アニメファン必見のディスクマガジン。新機能により動画の停止，コマ送りが可能になった。

▶人気声優がよく行くお店やプレイスポットなどを収録したデータベースもある

◀丹下 桜、笠原留美、阪口大助の3人が、ナンジャタウンを紹介してくれるぞ

DataBase PC-FX新作発売予定表

表にはないが,『アニメフリーク』はVol.6まで発売が決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月14日	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	8,800円
春頃予定	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	惑星攻機隊りとるキャッツ(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

その他の家庭用ゲーム機

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
未定	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ&2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ～迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	未定
未定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	プロレス	トミー	未定
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼LD-ROM²				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
▼メガLD				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
	NHK中国語会話(仮)	教養	パイオニア	未定

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	きかんしゃトーマスの かずといろとかたちのおはなし	教育	バンダイ	5,800円
	それゆけ！アンパンマン(仮)	未定	バンダイ	(予) 4,800円
	ドラえもん ～ドキドキ！どうぶつ大冒険！	教育	バンダイ	5,800円
	ニュートンミュージアム 遙かなる宇宙(仮)	図鑑	バンダイ	(予) 3,800円

アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

今月の初登場は3タイトル。なかでも『ストEX』は，発売されてから約1週間で10位にランクインするという好調なスタートとなった。来月以降も注目だ。『ライデン』は先月の順位をキープしている。

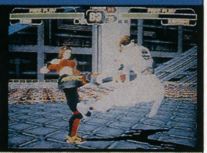
1 バーチャファイター3
前1位
●セガ
●対戦格闘

2 X-MEN VS. ストリートファイター
↑前3位
●カプコン
●対戦格闘

3 サムライスピリッツ天草降臨
前2位
●SNK
●対戦格闘

4 ウォーザード
初登場
●カプコン
●格闘アクション

5 デッドオアアライブ
初登場
●テクモ
●対戦格闘



6 前6位 ライデンファイターズ
●セイブ開発
●シューティング

7 前4位 ストリートファイターZERO2ALPHA
●カプコン
●対戦格闘

8 前5位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●SNK
●対戦格闘

9 前7位 電脳戦機バーチャロン
●セガ
●3Dアクション

10 初登場 ストリートファイターEX
●アリカ／カプコン
●対戦格闘

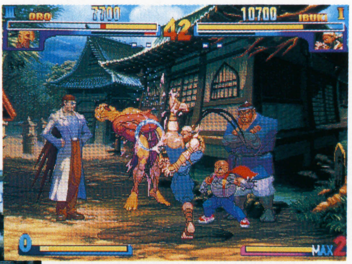
やっぱIIIでしょ　AOU1997アミューズメント・エキスポ開催！

アーケードゲーム・ファンにはおなじみのAOUショーが，2月19・20日，千葉市の幕張メッセで開催される（一般入場は20日のみ）。今月は，ショーに出展予定の作品リストをお届けしよう。

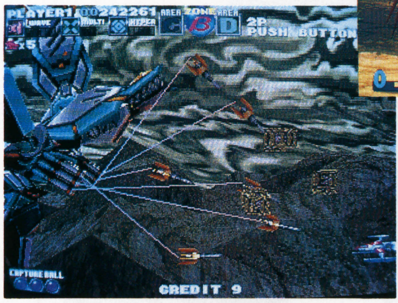
今回の一番の注目は，『ストIII』と『ヴァンパイア セイヴァー』を出展するカプコン・ブースだろう。今月号でも紹介している『バトルサーキット』も気になるタイトルだ。ほかでは，人気シリーズの関連作を出展する予定のコナミや，『バーチャストライカー2』を投入してくるセガにも，期待が高まるところだ。

新作をイチ早くチェックしたい人は，幕張へゴーだ。

（開田清隆）



▲カプコンでは『ストリートファイターIII』をプレイできそう。『ヴァンパイア』シリーズ最新作も発表



◀FX-1ボードの新作シューティング『Gダライアス』が期待大。タイトーには『まじかるでーと』の続編も

AOU'97ショー　出展予定タイトル（発売中のものをのぞく）

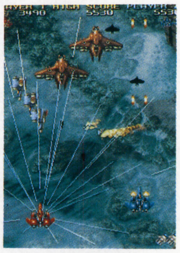
メーカー	タイトル	ジャンル
アトラス	グルーヴ オン ファイト	対戦格闘
カネコ	ユキブタマン-P	アクション
カプコン	ストリートファイターIII バトルサーキット ヴァンパイア セイヴァー	対戦格闘 格闘アクション 対戦格闘
コナミ	PF573（仮） ハングパイロット（仮）	対戦格闘 ハンググライダー
彩京	ソルディバイド	ジャンル未定
サミー	麻雀ハイパーリアクション２	麻雀
ジャレコ	VS麻雀ブランニュースターズ	麻雀
セガ	スカッドレース ツイン バーチャストライカー２ オーリーオーバー ハウス・オブ・ザ・デッド	レーシング サッカー スケートボード ガンシューティング
タイトー	アルカノイドR（リターンズ） まじかるでーと～卒業告白大作戦 電車でGO！ サイドバイサイド2（仮） Gダライアス	ブロック崩し オムニバス トレインSLG レーシング シューティング
データイースト	マジカルドロップIII ゴーストロップ エアウォーカーズ	アクションパズル アクションパズル バスケットボール
ナムコ	鉄拳３	対戦格闘
バンプレスト	クイズ！美少女戦士セーラームーン	クイズ
ビスコ	清水市代女流四冠王監修　女流将棋教室	将棋
ビデオシステム	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀
童	紫炎龍	シューティング

今月の新作

今月は，待望の縦シュー『怒首領蜂』が登場。前作では格闘ゲームばりの連続ヒットによる稼ぎが盛り上がっていたが，本作ではどうかな？　また，取っつきやすいシステムがウリの『紫炎龍』もシューティング・ファンにはオススメしたい。純粋に「撃つ」「避ける」のを楽しめるぞ。『クイズ！セーラームーン』は，ハイ・クオリティな映像がグッド。テレビ放送終了記念にプレイしよう。

紫炎龍

2／上
■童
■シューティング
■ST-V



ショット＋ボンバーというスタイルの縦スクロール・シューティング。ショットは3種類あり，使用しているショットにおうじてボンバーの性能も変化するのが特徴。2人同時プレイもOK。

ファイターズインパクトA（エース）

2／下
■タイトー
■対戦格闘

3D格闘『ファイターズインパクト』の新バージョン。ガード操作をボタンで行なうように変更したほか，新システム「モーションスライドコンボ」を採用している。ボスキャラも使用可能。

清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室

2/下

■ビスコ
■将棋

女流将棋界初の四冠王に輝いた清水市代が監修した将棋ゲーム。本将棋でCPUキャラと対戦する「門下生大会」モードと，180もの問題が収録された「詰将棋教室」モードが用意されている。

怒首領蜂（ドドンパチ）

2月

■アトラス
■シューティング

縦スクロール・シューティング『首領蜂』の第2弾。スタート時にレーザー強化，ショット強化の選択が可能になったほか，ボムを使用すると画面上の弾が得点になるという新システムを採用している。

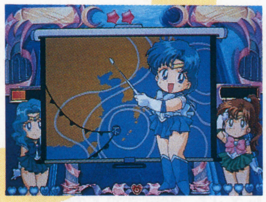
クイズ！美少女戦士セーラームーン ～知力・体力・時の運

2月

■バンプレスト
■クイズ

アニメ「美少女戦士セーラームーン」を題材とした，すごろく形式のクイズ。問題は4択形式で出題され，正解することにより敵を倒していく。使用キャラは7人のセーラー戦士の中から選択できる。

▶すごろく形式のフィールド画面では，かわいいちびキャラが動きまわる



◀プレイヤー・キャラ以外のセーラー戦士も，さまざまな場面で登場するぞ

アルペンレーサー2 コンパクト

1/下

■ナムコ
■スキー

さきに発売された『アルペンレーサー2』の簡易筐体版。内容は同じで，競技スタイルは3種類から選択できるほか，プレイモード，コースがともに二つとなっている。2人までの通信対戦が可能。

GTIクラブ ツイン

12月

■コナミ
■レーシング

市街地でくり広げられるラリーレース。町中を自由に走行できるフリーコースマップの採用と，爆弾を持って相手を追いかける「鬼ごっこモード」がウリ。最大4人までの通信対戦も楽しめる。

スーパービシバシチャンプ

12月

■コナミ
■オムニバス

赤，緑，青の三つの大型ボタンを使ってプレイするミニゲーム集の第2弾。ゲームの種類が，前作の17から20に増加，好きなゲームを選択することもできる。3人までの同時プレイが可能。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

早くも『まじかるでーと』の続編が発表された。来月は新作ラッシュか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
3月予定	グルーヴ オン ファイト	対戦格闘	アトラス
	麻雀ハイパーリアクション2	麻雀	サミー
	★VS麻雀ブランニュースターズ	麻雀	ジャレコ
	アルカノイドR（リターンズ）	アクション	タイトー
	★まじかるでーと～卒業告白大作戦	オムニバス	タイトー
春頃予定	あすか120%（仮）	対戦格闘	カネコ
	ストリートファイターIII	対戦格闘	カプコン
	★バトルサーキット	格闘アクション	カプコン
	PF573（仮）	対戦格闘	コナミ
	★スカッドレース ツイン	レーシング	セガ
	★バーチャストライカー2	サッカー	セガ
	ファイヤースプリット	ボウリング	メトロ
夏頃予定	対戦格闘（仮）	対戦格闘	カネコ
	シューティング（仮）	シューティング	カネコ
	レーシング（仮）	レーシング	カネコ
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
未定	ヴァンパイアセイヴァー	対戦格闘	カプコン
	スターグラディエイター2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	★ハングパイロット	ハンググライダー	コナミ
	★ソルディバイド	未定	彩京
	★オーリーオーバー	スケートボード	セガ
	★サイドバイサイド2（仮）	レーシング	タイトー
	Gダライアス	シューティング	タイトー
	★電車でGO！	SLG	タイトー
▼MVS対応			
春頃予定	★マジカルドロップIII	アクションパズル	データイースト
未定	QP	オムニバス	サクセス
	ネオ・ボンバーマン（仮）	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
1月中旬	★テトリス97	アクションパズル	セガ
春頃予定	★ハウス・オブ・ザ・デッド	ガンシューティング	セガ
未定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
	コットン2	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
未定	スケアド スティフ	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●さるかにハムぞう対戦ブロックくずし（カネコ）1月下旬→1月27日［タイトル変更］●ウォーザード（カプコン）12月→12月12日●マクロスプラス（バンプレスト）11月下旬→12月6日●3on3ダンクマッドネス（ビデオシステム）12月→1月●ジャンジャンパラダイス（カネコ）12月→12月中旬●ストリートファイターEX（カプコン）12月中旬→12月26日●ソニックウイングスリミテッド（ビデオシステム）12月→1月●マネーアイドルエクスチェンジャー（フェイス）1月15日→1月17日●ユキブタマン-P（カネコ）1月→2月●リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）1月→1月27日●鉄拳3（ナムコ）12月下旬→1月下旬

ネオジオ
NEO・GEO

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

ゲーム・センターで人気の『サムスピ天草』『わくわく7』が『KOF'96』よりも上位にランクイン。どちらもロングヒットとなりそう。

1 サムライスピリッツ天草降臨(CD)
初登場
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

2 サムライスピリッツ天草降臨
前2位
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

3 わくわく7
初登場
●サンソフト
●対戦格闘
●29,800円

4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)
前1位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

5 ニンジャマスターズ〜覇王忍法帳(CD)
↑再登場
●ADK
●対戦格闘
●7,800円

2年ぶりの祭典

「SNKライブツアー'97」全国5会場で開催！

全国の都市で行なわれ好評を博したツアー・イベント「ネオジオライブツアー」が，「SNKライブツアー」と名称を変え，2年ぶりに開催されることになった。

今回のツアーの内容は1月中旬時点ではまだ未定だが，コスプレ・イベントや，昨年末にネオジオワールドでデビューした「B.O.F」のライブ，声優のトークショーなどが予想される。過去のライブツアーでは，趣向をこらした数々のステージが行なわれていたので，今回も期待していいだろう。

ゲーム関係では，期待のRPG『サムライスピリッツ武士道烈伝』の出展が決定しているほか，新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』関連のイベントもあるとのこと。もちろん，ほかのネオジオ&ネオジオCDのゲームや，サード・パーティの新作ソフトも出展されている可能性がある。

会場は，下記の五つの都市のイベント・ホールで，開催時間は全会場とも10時〜5時までの予定となっているぞ。　（開田清隆）

▲出展予定の『武士道烈伝』。会場に行けば，少しだけでもプレイできるか？

「SNKライブツアー'97」会場／スケジュール

日程	地区	会　場
3／ 2(日)	大　阪	ステラホール
3／ 9(日)	東　京	ニューピアホール
3／22(土)	仙　台	アズテックミュージアム
3／25(火)	福　岡	スカラエスパシオ
3／27(木)	名古屋	白鳥ホール

今月の新作

イチ押しは当然『リアルバウトスペシャル』。「『餓狼スペ』と『リアルバウト』のシステムの良いところをあわせたのでは？」との声も聞こえるほど完成度が高い。カートリッジ版を買って，バリバリ対戦しよう。他機種への移植を待っていてはダメだぞ。また今月は，CD版『スプライツ』も発売される。設定資料やイラストなども収録されているのが，ファンにはたまらないところ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

2／28　■SNK　■対戦格闘　■32,000円　■394メガ・カートリッジ

『餓狼伝説』シリーズ6作目。前作で登場した，ギースをのぞく15人に加えて，旧シリーズからの復活キャラ4人を使用可能。「ダウン回避」や2ラインによるバトル・システムを採用している。

▶タンなどの復活キャラには，かなりの数の新必殺技が用意されている

◀フィールドは，ふたたび2ラインにもどされた。対ライン技も豊富だ

ネオジオCD

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

2／14　■SNK　■ディスクマガジン　■3,800円　■CD-ROM

『KOF'96』キャラクターの魅力を集めたソフト。キャラや声優のプロフィールをはじめ，ゲームのオープニングやエンディング・デモ，必殺技のコマンド・リストなどを見ることができる。

ネオジオCD

ティンクルスタースプライツ

2／21　■ADK　■シューティング　■5,800円　■CD-ROM

アクションパズルの要素を取り入れた対戦シューティング。CD版には，ゲームの設定資料やイラスト・ギャラリーが収録されているほか，ロード時間を軽減するための設定を付加している。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のCD版は来月登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
2月下旬	★マネーアイドルエクスチャンジャー	アクションパズル	フェイス	未定
3月予定	ブレイカーズ	対戦格闘	ビスコ	29,800円
▼ネオジオCD				
3月28日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	6,800円
4月予定	ブレイカーズ	対戦格闘	ビスコ	6,800円
未定	得点王　炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

ゲーム・ミュージック&ビデオ
GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

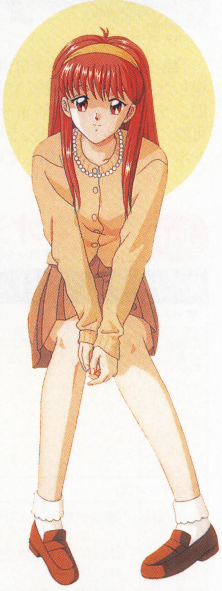
●12月第4週
58位　月刊ときめきメモリアルNo.5（キングレコード）／7,200枚
68位　スーパーファミコン版すぎやまこういち交響組曲
「ドラゴンクエストⅢ～そして伝説へ…」（ソニーレコード）／5,960枚
83位　サムライスピリッツ天草降臨（ポニーキャニオン）／4,140枚
●12月第5週
10位　サクラ大戦 帝撃歌謡全集（BMGビクター）／56,390枚
45位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3（キングレコード）／9,380枚
47位　ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2（キングレコード）／9,170枚
64位　ツインビーPARADISE3 Vol.7（キングレコード）／6,930枚
●1月第1，2週
16位　サクラ大戦 帝撃歌謡全集（BMGビクター）／43,800枚
33位　月刊ときめきメモリアルNo.6（キングレコード）／13,420枚
73位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3（キングレコード）／7,110枚
97位　ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2（キングレコード）／4,570枚
●1月第3週
25位　サクラ大戦 帝撃歌謡全集（BMGビクター）／14,330枚
53位　月刊ときめきメモリアルNo.6（キングレコード）／6,020枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

チャンスをつかめ
『ときメモ』実写映画化&藤崎詩織役募集！

'95年から毎年夏，東映系にて上映されている「ぼくたちの映画シリーズ」。これまで「花より男子」など，マンガが原作だったものもあったが，今年はシリーズ第3弾として，あの『ときめきメモリアル』が実写映画化されることになったのだ。配役などはまだ未定だが，藤崎詩織役は一般公募によるオーディションで選出する。選ばれた女の子は映画に出演できるだけでなく，テーマソングを歌ったり，'97年度の「ヴィジュアルクイーン・オブ・ザ・イヤー」へ推薦されたりもするぞ。映画俳優をめざす人，彼女のイメージにピッタリの友だちが身近にいるという人は，下記の要項をよく読んで応募しよう。（中村京子）

●資格：藤崎詩織役を希望する12～18才の女性（'97年2月20日時点／自薦・他薦とも可）
●必要書類：①履歴書（氏名，性別，生年月日・年齢，住所，電話番号，職業or学校名，家族構成，身長，体重を明記）②本人のカラー写真（最近3か月以内に撮影したもので，正面からの顔のアップと全身，各1枚）③応募動機（字数制限なし）※他薦の場合は，推薦者の住所，氏名，電話番号，応募者との関係も明記すること
●締め切り：'97年2月20日必着
●審査：書類審査による第1次審査通過者のみ，第2次審査について2月28日までに連絡
●応募先：〒104　東京都中央区銀座3-2-1
東映㈱宣伝部
「藤崎詩織」オーディション係
●問い合わせ先：東映㈱宣伝部
（☎03-3535-7193）



©KONAMI

春風とともに
今年最初の『ドラクエ』コンサート開催

この春『ドラゴンクエストⅢ』の二つのコンサートが大阪と仙台で開催される。スーファミ版のリニューアル・サウンドも好評だけど，生楽器ならではの暖かさと迫力を堪能するなら，やっぱりコンサートだ。

【第6回ファミリーコンサート仙台～ドラゴンクエストの世界～】
●日時：4月3日（木）　13：00開場　13：30開演
●場所：電力ホール（〒980　仙台市青葉区一番町3-7-1☎022-225-2251）
●料金：4,500円（税込／全席指定）
●演奏：仙台フィルハーモニー（指揮とお話し：すぎやまこういち）
●問い合わせ先：オフィス・トライ（☎022-267-0485）

【ドラゴンクエスト・スペシャルコンサート】
●日時：4月27日（日）　13：15開場　14：00開演
●場所：ザ・シンフォニーホール
●料金：A席5,000円／B席4,000円／C席3,000円／D席1,000円（税込）
●演奏：関西フィルハーモニー管弦楽団
（指揮とお話し：すぎやまこういち）
●問い合わせ先：ザ・シンフォニーホール予約センター
（☎06-453-6000）

滑り出し好調
新GMバンド「B.O.F.」デビュー！

昨年12月23日，ついにデビューを果たしたザ・バンド・オブ・ファイターズ。まだ見たことのない人のために，その姿をここに掲載しよう。今度は2月19～20日のAOUショーに出演予定だとか。

今月の新作

『F.F.Ⅶ』のオリジナル・サントラが登場。特典つきの初回分を手に入れるためには要予約？

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

2/5　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00240

新曲はもちろん，これまでのシリーズに使われていたBGMをアレンジしたものなど，27曲を収録。ボイスやS.E.も完璧。

題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①REAL BOUT SP②プレイヤーセレクト③クリといつまでも④雷波涛⑤タイ南部に伝わったSPの詩⑥まいまいきゅーん⑦TAKU-HATSU-Rock⑧蜜の味⑨ドンチカ!!チ!!チ!!⑩Blue Mary's BLUES⑪GOLI-Rock⑫C62ーシロクニーVer.2⑬パンドラの箱より第3番「決断」⑭勝利者デモ⑮乱入デモ⑯Duck！Duck！Duck！⑰ソウルっす♪⑱ロンドンマーチ⑲中国四千年の歴史とはいかにII⑳ハプシュ！フゥウゥ ㉑牛とお戯れ ㉒REQUIEM K.626［Lacrimosa］ ㉓？デモ ㉔？ ㉕S-WIND ㉖コンティニュー ㉗ゲームオーバー〈ボイス&S.E.コレクション〉㉘テリー・ボガード ㉙アンディ・ボガード ㉚ジョー・ヒガシ ㉛不知火　舞 ㉜望月双角 ㉝ボブ・ウィルソン ㉞ホン・フゥ ㉟ブルー・マリー ㊱フランコ・バッシュ ㊲山崎竜二 ㊳秦　崇秀 ㊴秦　崇雷 ㊵ダック・キング ㊶キム・カッファン ㊷ビリー・カーン ㊸タン・フー・ルー ㊹チン・シンザン ㊺ローレンス・ブラッド ㊻ヴォルフガング・クラウザー ㊼？ ㊽etc.Voice ㊾S.E.Collection I ㊿S.E.Collection II
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

月刊ときめきメモリアルNo.7

2/5 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7743

新シリーズのドラマ，ついに伊集院レイが登場するキャラクター・トークコーナーなど，今月も充実の9トラックでお届け。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク2月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「一日だけのサマーホリデー」前編③もっと！ときめきラジオトーク2月号（後編）④心からの笑顔⑤青になれ！⑥美樹原愛の「動物伝言板」⑦伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：工藤哲雄（④），くまのきよみ（⑤）
作曲：羽場仁志（④），宮島律子（⑤）
編曲：岩崎元是（④⑤）
声の出演：小野坂昌也（④ボーカル），菊池志穂（⑤ボーカル），上田祐司ほか

ライトニングレジェンド～大悟の大冒険　オリジナル・ゲーム・サントラ

2/5 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7750

オリジナルBGM＋未使用曲の全38曲を収録。長沢ゆりかのボーカル曲が，オープニング＆エンディングに起用されている。

題材ゲーム：ライトニングレジェンド～大悟の大冒険（コナミ）
収録曲：①オープニング／蜃気楼（ショート・バージョン）②キャラセレクト③オープニングデモ④コンティニュー〈中間デモ〉⑤戦い／事件⑥チョダ村⑦ハカダ村⑧ギリギリアイランド⑨イズモン村⑩キョウトウ村⑪トシン村⑫ゼエゴ村／冬の晴天⑬ゼエゴ村／収穫祭⑭オーソレ山⑮小雪山⑯トーダ村⑰フクガオカ城⑱マツイエヤマ村〈バトル〉⑲おやじの第七関節⑳くらしの知恵 ㉑日本音階旋律によるファンタジア～管弦楽の為の～ ㉒交響的トッカータ～管弦楽の為の～ ㉓僕の笑顔に＄100だせよ ㉔ヴァイオリン，オーボエ，バス・クラリネット，ハープ，ハープシコード，ウッドブロックとエレクトリック・ドラムの為のプロジェクション ㉕春の海底散策ハリケーン ㉖君の瞳にダッシュでキック ㉗特殊撮影映像付帯音楽の語法に依る「パロディ」のプロジェクション ㉘まゆのテーマ ㉙カプリッチョ～管弦楽の為の～ ㉚人生相談ジョジョリゲン ㉛ルネサンス世俗音楽の語法に依る小品 ㉜エンディング1 ㉝エンディング2 ㉞エンディング3 ㉟エンディング／愛が永遠を止めてゆく（ショート・バージョン） ㊱エクステンデッド・ステージ〈ボーナストラック〉㊲調子にのるなら早くのれ！LOVE（未収録曲） ㊳逆探知成功ですぜ！デカ長！～月面着陸の歌～（未収録曲）
作詞：柚木美祐（①），井上秋緒（㉟）
作曲：鵜島仁文（①），朝井泰生（㉟），コナミ矩形波倶楽部
編曲：福田裕彦（①㉟），朝井泰生（㉟）
ボーカル：長沢ゆりか（①㉟）

GTIクラブ c/w ジェットウェーブ＆ワインディングヒート　オリジナル・ゲーム・サントラ

2/5 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7751

大型筐体アーケード・ゲーム3タイトルのBGMをまとめて収録。スピード感のあるサウンドが楽しめる。

題材ゲーム：GTIクラブ，ジェットウェーブ，ワインディングヒート（コナミ）
収録曲：〈GTI CLUB〉①BEAT BOMB②BEAT “LOOP” BOMB③HYBRID NOTES④“3･4･5”⑤SHE SAID “DARLIN', MILES IS ANGRY”⑥LOVE OVER TIME⑦HEAVEN SHUFFLE⑧DAMNED SOULS BLUES⑨EVIL-EYED ANGEL⑩NO PROBLEM, BUT I MISS YOU〈JET WAVE〉⑪IT'S A HOT⑫ARE YOU READY⑬JET WAVE⑭THE ADVENTURES⑮WATER WATER⑯THE RHYTHM⑰WIN⑱WIN PART 2⑲GAME OVER⑳SEA OF JOY ㉑IT'S A HOT PART 2〈WINDING HEAT〉㉒CHECK THE BEAT ㉓WINDING BEAT ㉔DANCE！ ㉕YOI MAN！ ㉖ONE, TWO, THREE, FOUR ㉗SPEED ㉘GAME OVER ㉙TWILIGHT ㉚BLACK HEAT
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

アンジェリーク守護聖コレクション①ジュリアス

2/5 ■光栄 ■1,000円（税込）
■CDシングル KEDH-1004

守護聖1人につき1枚ずつリリースされる，ソング＆トーク・コレクション。第1弾は，光の守護聖ジュリアス。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①黄金のアルカディア②光のラプソディーRhapsody in Light－（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・1④黄金のアルカディア（Karaoke Ver.）⑤光のラプソディーRhapsody in Light－（Karaoke Ver.）
作詞：森　由里子（①②）
作曲：伊藤ヨシユキ（①④），山崎利明（②⑤）
編曲：伊藤ヨシユキ（①②④⑤）
声の出演・ボーカル：速水　奨

アンジェリーク守護聖コレクション②マルセル

2/5 ■光栄 ■1,000円（税込）
■CDシングル KEDH-1005

緑の守護聖マルセルの語るトーク1編と，ボーカル2曲＋カラオケ・バージョンを収録。ジャケット・イラストが，由羅カイリによる描き下ろしとなっているのも魅力。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①星と月のブーケ②森へ行こうよ（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・2④月と星のブーケ（Karaoke Ver.）⑤森へ行こうよ（Karaoke Ver.）
作詞：森　由里子（①②）
作・編曲：伊澤美穂（①②④⑤）
声の出演・ボーカル：結城比呂

アンジェリーク守護聖コレクション③ランディ

2/5 ■光栄 ■1,000円（税込）
■CDシングル KEDH-1006

シリーズ第3弾は，守護聖きっての元気少年ランディをフィーチャー。①，②と同じく全5トラックが収録されている。なお，シリーズすべてのCDを買うと，もれなくスペシャル・シングルCDがもらえる。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①EVER GREEN～さめない恋がここにある～②しあわせになろう（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・3④EVER GREEN～さめない恋がここにある～（Karaoke Ver.）⑤しあわせになろう（Karaoke Ver.）
作詞：森　由里子（①②）
作曲：岡本　朗（①④），富山光弘（②⑤）
編曲：滝沢淑行（①④），飯塚昌明（②⑤）
声の出演・ボーカル：林　延年

BELIEVE／樋口智恵子

2/5 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円（税込）
■CDシングル TYDY-2082

昨年登場した『電脳戦機バーチャロン』のドラマCD内のイメージ・ソング「BELIEVE」をシングル・カット。ボーカルは，フェイ・イェンを演じた樋口智恵子。新曲「Magical Wonderland」も収録している。

題材ゲーム：電脳戦機バーチャロン（セガ）
収録曲：①BELIEVE②Magical Wonderland③BELIEVE（オリジナル・カラオケ）④Magical Wonderland（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲・編曲：田辺智沙

天外魔境～第四の黙示録　ヴォーカル・セレクション

2/10 ■デジキューブ ■2,000円（税込）
■CD SSCX-10005

ゲームのオープニングや挿入歌など七つのボーカル曲を，夢見を演じた桜井智のナレーションとともにフル・バージョンで収録。

題材ゲーム：天外魔境～第四の黙示録（ハドソン）
収録曲：①冒険の数だけ②We Want Candy③Get！Glory！④デブ礼賛⑤TVは何でも知っている⑥むかしばなし⑦二人のHAPPY END
作詞：長山　豊，広井王子（⑦）
作曲：笹川敏幸
編曲：根岸貴幸（①③），岸村正実（②），多田彰文（④），宮崎慎二（⑤⑥）
ボーカル：桜井　智（①⑦），野上ゆかな（②），影山ヒロノブ（③）ほか

ファイナルファンタジーVII　オリジナル・サウンド・トラック

2/10　■デジキューブ　■通常盤：3,800円（税込）／初回限定BOX：5,800円（税込）
■CD

初回限定BOX：SSCX-10003（4枚組）

通常盤：SSCX-10004（4枚組）

『F.F.VII』のオリジナル曲を，CD4枚に収録。各ディスクとも20曲前後なので，1曲1曲をじっくり聴くことができる。

題材ゲーム：ファイナルファンタジーVII（スクウェア）
収録曲：●ディスク1……①プレリュード②オープニング～爆破ミッション③魔晄炉④不安な心⑤ティファのテーマ⑥バレットのテーマ⑦急げ！⑧闇に潜む⑨神羅カンパニー⑩闘う者達⑪ファンファーレ⑫教会に咲く花⑬タークスのテーマ⑭腐ったピザの下で⑮虐げられた民衆⑯蜜蜂の館⑰お前は…誰だ⑱スラムのドン⑲神羅ビル潜入⑳更に闘う者達 ㉑レッドXIIIのテーマ ㉒クレイジーモーターサイクル ㉓想いを胸に●ディスク2……①FFVIIメインテーマ②旅の途中で③お休み，また明日④5年前のあの日⑤牧場の少年⑥ワルツ・デ・チョコボ⑦エレキ・デ・チョコボ⑧シンコ・デ・チョコボ⑨黒マントの男を追え⑩鷲の砦⑪ルーファウス歓迎式典⑫二本足で立つのも難しいものだな⑬血の跡⑭J-E-N-O-V-A⑮つづきから⑯太陽の海岸⑰裏切り者の烙印⑱炭坑の街⑲ゴールドソーサー⑳ケット・シーのテーマ ㉑砂の流刑地●ディスク3……①星降る峡谷②生命の流れ③偉大なる戦士④忍びの末裔⑤星に選ばれし者⑥悪夢の始まり⑦シドのテーマ⑧タイニーブロンコを奪え！⑨ウータイ⑩マテリアいただき⑪本命穴チョコボ⑫フィドル・デ・チョコボ⑬大当たりぃ～⑭涙のタンゴ⑮初舞台⑯花火に消された言葉⑰樹海の神殿⑱星の声が聞こえる⑲エアリスのテーマ⑳雪に閉ざされて ㉑北の大空洞 ㉒リユニオン ㉓俺は…誰だ●ディスク4……①神羅軍総攻撃②ウエポン襲来③空駆けるハイウインド④深海に眠る秘宝⑤偏狭の村⑥絶望の淵から⑦山の向こうに⑧もっと急げ！⑨宇宙への夢⑩秒読み開始⑪心開けば⑫魔晄キャノン発射～神羅爆発⑬最期の日⑭完全なるジェノヴァ⑮神の誕生⑯片翼の天使⑰星の危機⑱スタッフロール
特典：LPサイズ24ページブックレット，ピクチャーCD仕様（以上初回限定BOXのみ），F.F.VIIマルチステッカー（通常盤のみ）
作・編曲：植松伸夫

My Sweet Valentine／藤崎詩織

2/14　■キングレコード　■2,000円（税込）
■CD　KICA-7753

デビュー・シングルに収録されていたボーカル2曲をふくむ，藤崎詩織の1stアルバム。彼女だけでなく，バック・コーラスに『ときメモ』出演者を迎えた曲も。なお，ファンクラブの第2期会員の募集がアルバム発売日より開始される（～3月14日）。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①My Sweet Valentine②教えてMr.Sky（リミックスバージョン）③シグナル④夢をあきらめないで⑤風と一緒に行こう⑥卒業アルバム⑦夢をあきらめないで～karaoke～⑧卒業アルバム～karaoke～

スカッドレース　サウンドトラック

2/19　■東芝EMI（ユーメックス）　■1,800円（税込）
■CD　TYCY-5541

『スカッドレース』の全楽曲を，基板に落とす前のクリアな音で楽しめる。スペシャル・トラックとして，エンジン音などのS.E.をバックに盛り込んだ，MODEL3演奏バージョンを4台のマシンごとに収録。

題材ゲーム：スカッドレース（セガ）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Advertize②Stage Select③Groovin' Daylight④Flight in the Dark⑤Ancient Voice⑥Breeze of the Middle Ages⑦Merry Maze⑧Goal⑨Name Entry⑩Ending〈エクストラ・トラック〉⑪Beginner's course (day) by Ferrari F40⑫Beginner's course (night) by McLaren F1⑬Medium course by Dodge Viper⑭Expert course by Porsche 911

Feel for Love～愛をさがして～／S-nery

2/21　■NECアベニュー　■1,000円（税込）
■CDシングル　NADL-1112

ラジオ番組「夢さめ戦隊サナリー」のオープニング&エンディング・テーマであり，ゲームでも流れる予定の2曲をカップリングしたシングル盤。

題材ゲーム：夢さめ戦隊サナリー（イマジニア）
収録曲：①Feel for Love～愛をさがして～②千のプラトー～愛について語るとき僕たちが語ること～③Feel for Love～愛をさがして～（オリジナル・カラオケ）④千のプラトー～愛について語るとき僕たちが語ること～（オリジナル・カラオケ）
作詩：白倉由美
作曲：山本姫子（①③），大森満月（②④）
編曲：安岡孝章（①③），メガネポンパンチ（②④）
ボーカル：S-nery（桑島法子，前田このみ，桂川千絵，前田千亜紀）

養殖 X0BREEDS／O.M.Y.

2/21　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00246

O.M.Y.の廉価アルバム第3弾。Y.M.Oの「増殖」のパロディ曲がそろった前半5曲と，過去に渋谷のライブで演奏されたものの中から7曲をピックアップ。

収録曲：〈Breeding side〉①Jingle "O.M.Y."②Rice Age③Tighten nap④Cetaceans of saizance⑤MaruhiPLAY's〈Personal Pleasure side〉⑥Shang poo⑦Ryzeen⑧Beyond the mustle⑨Gay stripper⑩Sonic skate surveyor⑪Technopolish⑫Fiber cracker

卒業クロスワールド　ドラマCD

2/21　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00248

今年最初の「ゲムドラ」ドラマは『卒業クロスワールド』。2編のストーリー（自分の好みでオリジナルの展開にすることも可）に，ドラマ放送後の予告などを収録したおまけトラックをプラス。

題材ゲーム：卒業クロスワールド（イースリースタッフ）
収録曲：〈ストーリー1〉①第一夜「謎の招待状」②第二夜「キッチン・ラプソディ」③第三夜「ドリーム・アフター・ドリーム」④第四夜「ロング・グッドバイ」〈ストーリー2〉⑤第二夜「宴会芸の夜!?」⑥第三夜「雨に濡れて…」⑦第四夜「いつの日か」⑧おまけ・予告&ガイダンス その1⑨おまけ・予告&ガイダンス その2⑩おまけ・予告&ガイダンス その3
声の出演：山崎和佳奈，冬馬由美，久川　綾ほか

バスタード!!～虚ろなる神々の器　オフィシャルサウンドトラック

2/21　■ビクターエンタテインメント　■3,000円（税込）
■CD　VICL-786

ゲームのオリジナル曲をもとに，3人のアーティストが書き下ろしたイメージ・サウンド13曲を収録。テーマはダーク・シュナイダーをはじめとした，キャラクターたちの人間関係。

題材ゲーム：バスタード!!～虚ろなる神々の器（セタ）
収録曲：①夢を②太古（いにしえ）の皆既③導き④友情の越境⑤死を⑥同血の反駁⑦決す⑧炎の静寂⑨愛を⑩戦士がゆえに⑪貫く⑫母性からの目覚め⑬誓い
作・編曲：吉川洋一郎，上野耕路（⑥），かしぶち哲郎（⑧），渡辺　勝（⑩）

バスタード!!～虚ろなる神々の器　オリジナルサウンドトラック

2/21 ■ビクターエンタテインメント　■3,000円（税込）
■CD　VICL-785

PSで昨年末に登場したRPG『バスタード!!』のサウンド集。吉川洋一郎による，北欧神話的な雰囲気にハードロックを融合させた楽曲が展開する。全17曲を収録。

題材ゲーム：バスタード!!～虚ろなる神々の器（セタ）
収録曲：①戦士，集結②インヴェイジヴ・ナイトメア～Invasive Nightmare～③Barr na Cruacha④暗き森の呼び声⑤イントルーダー⑥Survival War⑦永遠の絆⑧バーズソング⑨隠蔽された大地⑩惑乱の四天王⑪アシッドレイン⑫ラビリントス⑬石碑は告げる⑭イド・クリスタル⑮BATTLE AWAKEN⑯無敵の未来⑰聖地
作・編曲：吉川洋一郎

ストリートファイターEX

2/21 ■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00241

アリカのサウンド・コンポーザである細江慎治，佐宗綾子，相原隆行によるサウンド20曲を収録。彼らのアルバム「escape goat」からのリアレンジ・バージョン（3曲）も，BGMとして使われている。

題材ゲーム：ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Street Fighter EX②Character select③Rising Dragoon④光の守護神⑤天脚舞歌⑥Cold pipe⑦Strange sunset⑧夜桜満開⑨Under tube⑩Arabesque⑪Garnet sky⑫Amusementive Crime⑬Irreconcilably⑭Stronger⑮God Hands⑯New Challenger⑰Stage Clear⑱Staffroll⑲Continue⑳Game Over ㉑VOICE COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ティンクルスタースプライツ

2/21 ■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00247

メルヘン連爆シューティング・ゲームのオリジナル・サウンドを，アーケード版とネオジオCD版，二つのバージョンで収録。後者には新曲が1曲追加されている。

題材ゲーム：ティンクルスタースプライツ（ADK）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Respiration②Twinkle Star③キャラクターセレクト④マップ⑤デモBGM1⑥APPLICOT GROUND⑦HOLIDAYS⑧勝利デモ⑨乱入デモ⑩VSアイキャッチ⑪Disagreeable⑫Curiouser and curiouser⑬Love me⑭Love so "Radio active mix" ⑮Like sisters like⑯Both you and me⑰デモBGM2⑱ROSSELIAN⑲NEO LIFE⑳Love will never die ㉑LONGING～RE BIRTH ㉒段位認定 ㉓コンティニュー ㉔ゲームオーバー〈ネオジオCDバージョン〉㉕Respiration ㉖Twinkle Star ㉗キャラクターセレクト ㉘マップ ㉙デモBGM1 ㉚APPLICOT GROUND ㉛HOLIDAYS ㉜勝利デモ ㉝乱入デモ ㉞VSアイキャッチ ㉟Disagreeable ㊱Curiouser and curiouser ㊲Love me ㊳I love you ㊴Love so "Radio active mix" ㊵Like sisters like ㊶Both you and me ㊷デモBGM2 ㊸ROSSELIAN ㊹NEO LIFE ㊺Love will never die ㊻LONGING～RE BIRTH ㊼段位認定 ㊽コンティニュー ㊾ゲームオーバー〈ボイス&S.E.コレクション〉㊿ロードラン 51マッキー&ペンテル 52アーサー・シュミット 53ヤン・ヤンヤン 54メヴィウス親衛隊 55リアリーテイル 56テンカー&リンカー 57なんじゃもんじゃ 58ド・ケスベイ 59スプライツ 60ダークラン 61メヴィウス 62メモリー女王 63ナレーション 64S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ステレオドラマ　ツインビーPARADISE 3 Vol. 9

2/21 ■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7739

今回のドラマの主役は，ひさびさにマドカ。経営危機に陥った彼女の喫茶店「ファンタジアン」を救うため，ライトとパステルは客集めを敢行。彼らにたよってばかりいられない，とマドカ自身もビラ配りをはじめるが……。スペシャルCDでは，リスナーの投稿により決定した「マドカの3分クッキング」を収録。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第9話「ファンタジアンでお茶を」〉①Part1「マドカの決意」②Part2「衝撃の告白！」③Part3「それは朝におこった」④Part4「たんぽぽハーバーの新名所」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島句 其の九●初回特典CDシングル……①マドカの3分クッキング②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト：井出安軌）
声の出演：國府田マリ子，柳瀬なつみ，八奈見乗児ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

ツインビーPARADISE 3 サウンドトラックセレクション

2/21 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7754

「ツイパラ3」のドラマパートで使用されたBGMから名曲を選んだベスト盤。各曲の解説,スタッフ座談会を掲載したブックレットつき。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①シリアス・ホラー・ショー②平和な日常③GAG!④追跡→ミステリー⑤STAR EXPRESS〈#2「翡翠で始まる物語」～POLICENAUTS EDITION I（⑥～⑨）〉⑥CAPTURING⑦LANDFALL⑧OLD L.A. 2040⑨L'AMOUR IMPOSSIBLE⑩PRECIOUS TIME～プライベートライフバージョン⑪インタク島へようこそ⑫ドッグファイト!〈組曲「眠りのプリンセス」（⑬～⑮）〉⑬BLOCKED HEART⑭夕陽に向かって（ライラ登場）⑮MORNING MUSIC（美しく不幸な朝）⑯BABY,IT'S ME!⑰夕陽の公園的情景⑱心理描写〈#6「蒼と灰色の空で」～POLICENAUTS EDITION II（⑲～㉒）〉⑲INNOCENCE WHITE⑳THE ZONE ㉑ICY OFFENCE AND DEFENCE ㉒KAREN ㉓サイコー ㉔勝利のテーマ ㉕とどのつまり。㉖熱いぞ!マグマベース ㉗勇気ある前進
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編集：コナミ矩形波倶楽部，光田健一（⑤⑩⑬⑮⑯），斉藤ネコ（㉖㉗），土師一雄（⑭）

天外魔境～第四の黙示録 オリジナル・サウンド・トラック

2/21 ■デジキューブ ■2,500円（税込）
■CD SSCX-10006（2枚組）

オリジナル・サウンド全曲と，ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラによる交響組曲アレンジが収録されている。

題材ゲーム：天外魔境～第四の黙示録（ハドソン）
収録曲：●ディスク1……①ニューオリンズ②洋館探検③ザコバトル④レッドベアのテーマ⑤火の神殿⑥Escape⑦目覚め⑧イヌイットの村⑨都来のテーマ⑩洞窟⑪野宿⑫石版伝説⑬イヌイットの宴⑭レッドベアの最後⑮雷神の怒り⑯ミューリエとの別れ⑰禅剛のテーマ⑱偉大なる聖霊⑲アシモトのテーマ⑳苦悩 ㉑ポートランド ㉒ジパング庭園 ㉓エッチな禅剛 ㉔キャンディのテーマ ㉕夕能の怒り ㉖キャンディタウン ㉗アンダーグランド ㉘迷宮のマウス ㉙レイク・タホ ㉚マントーのテーマ ㉛雷神の家 ㉜夢見との再会 ㉝ユニオン・スクエア ㉞チャイナタウン ㉟ジパングタウン ㊱芸者の舞い ㊲ハンターギルド ㊳ダグラスの罠 ㊴アルカトラズからの脱出 ㊵Gロボマーチ ㊶ハリウッド ㊷貧民街 ㊸悪玉登場 ㊹夢見の怒り ㊺ひとりぼっちなんかじゃない ㊻魔物ハンター ㊼暗黒の町 ㊽酒場 ㊾おしくらまんじゅう ㊿ウェスタン・ヴィレッジ 51OK牧場の決闘 52エースのテーマ 53晩餐 54作戦会議 55アペティ城 56ライジング・サン 57まじない婆さん 58George Glosery 59Good night Rizing…●ディスク2……①ザコバトル#2②Nature③太陽十字軍のテーマ④アラモ砦⑤アラモ発進!⑥国境の坂道⑦ボブのテーマ⑧暗黒教会⑨ロメロ館長⑩暗黒オペラ⑪死者の日の祭り⑫ピラミッドダンジョン⑬夕能の決意⑭中ボスバトル⑮夕能の悲しみ⑯戦いの後で⑰崩壊した町⑱ヒューストン基地⑲ドクロ戦車⑳死神に襲われたアラモ ㉑魔物ハンター#2 ㉒青の病 ㉓何か変! ㉔NPCのテーマ ㉕ポップアップダンジョン ㉖ジョンの絵本 ㉗機械文明の町 ㉘火門登場 ㉙聖なる祭壇 ㉚アダム ㉛百合若の船 ㉜ビマーナ飛ぶ ㉝カルベの城 ㉞十二使徒バトル ㉟暗黒体操 ㊱最後の最後まで ㊲禅剛の脳内ダンジョン ㊳星夜のテーマ ㊴荒廃したニューオリンズ ㊵メンフィス ㊶夢見の目覚め ㊷暗黒神殿 ㊸サネトモ ㊹優雅な舞い ㊺絶対神バトル ㊻エンディング〈交響組曲「天外魔鏡　第四の黙示録」〉㊼序曲 ㊽夕能 ㊾星夜 ㊿夢見 51雷神
作曲：笹川敏幸

グラムス・レディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 2

2/25 ■WEAジャパン ■3,000円（税込）
■CD WPC6-8249

サイバーランドのどこかにある伝説の場所「サルガッソー」では，人間の魂が吸いとられるという。そんなウワサが流れるおり，麗奈の幼なじみのかおりが意識不明に。ドラマのほか，麗奈のボーカル曲などを収録。

題材ゲーム：ありす イン サイバーランド（グラムス）
収録曲：①麗奈のダイブイン!②第5夜「サルガッソーの噂」③第6夜「裏サイバーランドの秘密」④第7夜「ラビリンス」⑤第8夜「伝説,そして…」⑥君に会えて良かった⑦SET ME MORE FREE
声の出演：宮村優子（⑥ボーカル），荒木香恵（⑦ボーカル），柿沼紫乃ほか

ルナ・ソングスII～甦る大地の記憶

2/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,500円（税込）
■CD TYCY-5538

「I」にひきつづき,これまでに登場した『ルナ』シリーズのボーカル曲のみを集めたアルバム。ボーナス・トラックでは，郷里大輔が歌う「お金がいちばん♡」なども聴ける。

題材ゲーム：『ルナ』シリーズ（ゲームアーツ，角川書店）
収録曲：①LUNAR②風のノクターン③Pretty Girl④お金がいちばん♡⑤魔道機動兵器ナッシュ⑥ALUTENA'S SONG～遥かなる旅～⑦ETERNAL BLUE～永遠の想い～〈ボーナス・トラック〉⑧お金がいちばん♡⑨シャワーをあびろ!!
ボーカル：須藤まゆみ（①），池澤春菜（③），レミーナ・オーサ（④）ほか

ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット オリジナル・サウンドトラック

2/26 ■東芝EMI ■2,718円
■CD TOCT-9798

アレンジ＋オリジナルの40曲と，同時発売のスクリーンセーバーをダイジェストで楽しめるCDエクストラ仕様のアルバム。

題材ゲーム：ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット（エニックス）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①コルロの森のジョゼット②bon voyage!～いざ! 大空へ!メドレー③出会いと別れの島④メッサラの企み〈オリジナル・バージョン〉⑤シリコニアンの影⑥コルロの森のテーマ⑦さよならジェペット博士⑧コルロの森のジョゼット⑨出会いと別れの島⑩「オシャベリしようよ♥」⑪カレンの店⑫マジメな労働者⑬あーせぇー!こーせぇ!⑭クロヒゲ登場!⑮ブルーランドダンス⑯bon voyage!⑰いざ! 大空へ!⑱ポッコとかけっこ⑲愛⑳孤独 ㉑和（なごみ）㉒始まりの予感 ㉓恋 ㉔ちっちゃな友だち ㉕森よ,こたえて… ㉖禁断のブルー ㉗行け! 革命団! ㉘メッサラの企み ㉙失われた記憶 ㉚脱出! ㉛ようこそ，青き島の民よ! ㉜メデューサ・シリコニアン ㉝反撃! ㉞朝やけ ㉟緑の消えた島 ㊱"J"に願いを… ㊲よみがえった大地～復活 ㊳即位式 ㊴再開 ㊵明日を信じて…

サイキックフォース エクストラ・ソング・トラック

2/28 ■ZUNTATAレコード ■1,500円（税込）
■CD ZTTL-0007

過去にリリースされたアルバムの中のボーカル曲に，影山ヒロノブが歌うPS版のリニューアル・バージョン2曲を追加収録したミニ・アルバム。

題材ゲーム：サイキックフォース（タイトー）
収録曲：①ON THE VERGE OF REVIVAL②ホ・シ・イ③THE KING OF DARKNESS FORCE④HERE I AM BURNING NOW⑤JUST SAY YOU'LL BE EVER MINE⑥ON THE VERGE OF REVIVAL（KARAOKE）⑦ホ・シ・イ（KARAOKE）⑧THE KING OF DARKNESS FORCE（KARAOKE）⑨HERE I AM BURNING NOW（KARAOKE）⑩JUST SAY YOU'LL BE EVER MINE（KARAOKE）

ランディングギア&サイドバイサイド

2/28 ■ZUNTATAレコード ■2,500円（税込）
■CD ZTTL-0006

タイトーのアーケード・ゲーム2タイトルのオリジナル曲とアレンジ・バージョンを収録。『サイドバイサイド』には，アルバムだけの新曲も追加されている。

題材ゲーム：ランディングギア，サイドバイサイド（タイトー）
収録曲：〈LANDING GEAR〉①Prologue②Sublime Landscape③Take Off Check④Requid View⑤Touch Down!⑥Virgin Flight⑦Midnight Jungling⑧T.Air Line⑨Flossy Feelin'⑩Great Pilot⑪Broken Wings⑫After The Landing⑬Epilogue⑭Gear Up!（Control Tower Mix）〈SIDE BY SIDE〉⑮HEART LIKE A WHEEL⑯BURNING FLAME⑰BLUE WIND⑱RED ROAD⑲GOAL⑳WINNING RUN ㉑GAMEOVER ㉒BLUE WIND ㉓RED ROAD ㉔永遠のESCAPE

前号追補タイトル

禁忌～タブー ドラマコレクション

12/7 ■ブロッコリー ■2,800円（税込）
■CD ADC-001

パソコンの18禁ソフト『禁忌～タブー』をもとにしたショート・ドラマ5編と，ゲーム・サウンドが収録されている。

題材ゲーム：禁忌～タブー（アップルパイ）
収録曲：①ナイトメア②第1話「Turning Point－分岐点－」③エバリュエイション④ドールマスター⑤第2話「Agitation－扇動－」⑥マゾヒスト⑦サディスト⑧第3話「Barbarism－蛮行－」⑨スレイヴマスター⑩パンピー⑪第4話「Obbligato－助奏－」⑫スレイヴ⑬サッキュバス⑭第5話「Orgasmus－絶頂－」⑮タブー
作曲：Fantasia
声の出演：椎名樹里，白井綾乃，ピロちゃんほか

前号追補タイトル

あすか120%外伝ドラマCD　かりな120% 綰の章

12/20　■ブロッコリー　■2,500円（税込）
■CD　BCR-003

オリジナルの男性キャラ，鈴木有人を主人公にしたコメディ・ドラマ。ほか，『あすか』ファンのためのカルトクイズ・コーナーやボーカル曲を収録。

題材ゲーム：あすか120%～バーニングフィスト（ファミリーソフト）
収録曲：①opening「Lucky smile」②第1話③第2話④第3話⑤あすか120%カルトクイズ⑥ending「Dear my friend」
声の出演：遠近孝一，荒木香恵，茶山莉子ほか
ボーカル：森　ユキ（①⑥）

前号追補タイトル

NON STOP！TOKIMEKI MEMORIAL

12/21　■コナミ　■1,000円（税込）［限定発売］
■CDシングル　LM-912

キャラクター・テーマソングなどのサビの部分を集め，ノン・ストップのダンス・ミュージックで聴かせる。クリスマス・イベントでの限定発売CD。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①NON STOP！TOKIMEKI MEMORIAL（サヨナラを言えなくて～初詣LOVE MOTION～彼女のように～君への100センチメートル～だからっ！～フィフネルの宇宙服～アンテナ・ライフ～愛なんていらない～ゆかりとランチ～Rent-I♡（恋愛）否定組～ときめきのプリズム～convenience story～あやういシンメトリイ～二人の時）

前号追補タイトル

クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡／スーパーパズルファイターⅡX

1/22　■ビクターエンタテインメント　■3,200円（税込）
■CD　VICL-40210～1（2枚組）

ファンの熱意にこたえて登場するサウンド集。ブックレットには，ボイスをすべて網羅したリストが掲載されている。

題材ゲーム：クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡，スーパーパズルファイターⅡX（カプコン）
収録曲：●ディスク1……〈クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡〉①願いごとは，やっつ？②いきなり宿命③僕の名前は…④虹色のまちで～めぐみのテーマ⑤晴れた日はいいな⑥ふたりの時間⑦だれだおまえ？⑧虹色のまちで（オルゴール）⑨私に，まかせて！～サキのテーマ⑩でたあ！⑪星空に誓って⑫なにいってるのよ馬鹿ねえ～絵美のテーマ⑬フィールド～春の風～⑭一生懸命な君だから～久美子のテーマ⑮ゆれる心⑯プールサイドと月明かり⑰偶然は突然に～桃子のテーマ⑱デートしようよ⑲ビーチパラソル⑳わたしほんとは…㉑光と風～妖精のテーマ㉒フィールド～夏の陽射し～㉓お勉強してる？～真由美のテーマ㉔こもれび㉕君の気持ちが知りたい㉖お勉強してる？ウィーッ，ヒック！㉗私はシャルロッテ～シャルロッテのテーマ㉘遊ぼう！サル㉙ジイとふたりで㉚闇の中で踊ろう～リンツのテーマ㉛魔王降臨㉜これで最後だ！㉝しかたがないさ㉞ここから始めよう㉟それから㊱安らかに眠りたい㊲もうおわり？㊳またここで会えるね（ボイス＆S.E.コレクション）●ディスク2……〈スーパーパズルファイターⅡX〉①オープニングデモ②キャラクターセレクト③バーサス④ステージ・モリガン⑤ステージ・レイレイ⑥ステージ・ドノヴァン⑦ステージ・フェリシア⑧勝利のテーマ⑨SHOW TIME⑩途中参加デモ⑪ステージ・リュウ⑫ステージ・ケン⑬ステージ・チュンリー⑭ステージ・さくら⑮ステージ・ゴウキ⑯ステージ・デビロット⑰ダン・テーマ⑱コンティニュー⑲ゲームオーバー⑳ランキング1㉑ランキング2㉒ダンのサイキョー流パズル道場㉓エンディング㉔ボイスコレクション㉕S.E.コレクション
初回特典："なないろドリームス" 描きおろしイラスト＆'97カレンダースケジュール帳

前号追補タイトル

スーパードンキーコング3～謎のクレミス島　ゲームミュージック オリジナルサウンドトラックCD

1/22　■徳間ジャパンコミュニケーションズ　■3,500円（税込）
■CD　TKCA-71091（2枚組）

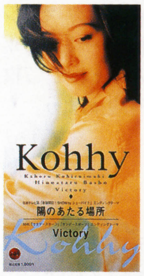
『スーパードンキーコング』シリーズ最新作のサウンド全40曲を，スーファミ・オリジナル音源で収録。

題材ゲーム：スーパードンキーコング3～謎のクレミス島（任天堂）
収録曲：●ディスク1……①FANFARE②DIXIE BEAT③CRAZY CALYPSO④NORTHERN KREMISPHERE⑤HANGIN' AT FUNKY'S⑥WRINKLY'S SAVE CAVE⑦GET FIT A-GO-GO⑧WRINKLY 64⑨BROTHERS BEAR⑩SUB MAP SHUFFLE⑪SWANKY'S SIDESHOW⑫CRANKY'S SHOWDOWN⑬SHOWDOWN WIN⑭SHOWDOWN LOSE⑮BONUS TIME⑯BONUS WIN⑰BONUS LOSE⑱STILT VILLAGE⑲MILL FEVER⑳JANGLE BELLS●ディスク2……①FROSTY FROLICS②TREETOP TUMBLE③ENCHANTED RIVERBANK④HOT PURSUIT⑤WATER WORLD⑥CASCADE CAPERS⑦NUTS AND BOLTS⑧POKEY PIPES⑨ROCKFACE RUMBLE⑩JUNGLE JITTER⑪CAVERN CAPRICE⑫ROCKET RUN⑬BOSS BOOGIE⑭CRYSTAL CHASM⑮KREMATOA KONCERTO⑯BIG BOSS BLUES⑰MAMA BIRD⑱CHASE⑲BADDIES ON PARADE⑳GAME OVER

前号追補タイトル

陽のあたる場所／Kohhy

5/27　■テイチク　■1,000円（税込）
■CDシングル　TMDL-4



Win＆Macのアドベンチャー『MISS』のエンディング曲として流れる「陽のあたる場所」と，NHKのスポーツ番組のエンディング曲だった「Victory」を同時収録。

題材ゲーム：MISS（テイチク）
収録曲：①陽のあたる場所②Victory③陽のあたる場所（オリジナル・カラオケ）④Victory（オリジナル・カラオケ）
作詞：小比類巻かほる
作曲：小比類巻かほる（①），景家　淳（②）
編曲：鷹羽　仁，井上龍仁

前号追補タイトル

レイストーム～ノイ・タンツ ミックス

1/29　■ZUNTATAレコード　■2,500円（税込）
■CD　ZTTL-0005

アーケード版のフル・アレンジと言える，PS版『レイストーム』のサウンド・トラック。よりハードに生まれ変わった19曲のテクノ・サウンドが堪能できる，ZUNTATAファン必聴盤。

題材ゲーム：レイストーム（タイトー）
収録曲：①CYCLOID②ORIGIN③OOPARTS④GEOMETRIC CITY⑤AQUARIUM⑥MUDDLING THROUGH⑦JUGGLER⑧CATHARSIS⑨LUMINESCENCE⑩METAPHOR⑪TOXOPLASMA⑫SLAUGHTER HOUR⑬MOLECULAR CLOCK⑭HARD NUMBER⑮HEART LAND⑯INTOLERANCE⑰ENDLESS STAIRS⑱DEAD AIR⑲CERAMIC HEART⑳RAYSTORM SPIN KICK MIX

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会・北海慕情

1/29　■パイオニアLDC　■3,000円（税込）
■CD　PICA-1125

オリジナル・ドラマとソングをメインに，ゲームで使われたサウンドのアレンジ・バージョンなどを収録。5月から発売予定のOVAシリーズの予習盤でもある。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①参加賞はいらない②ジェシー登場③huge medley #1④回想シーン⑤CDドラマ第1話「あかりと一乃の『モーレツしごき教室』」⑥training medley⑦ロケット前⑧特別夜間診療⑨run akari run⑩CDドラマ第2話「極秘収録，禁断のマル秘告白シリーズ『秘密の花園』」⑪星の輝く夜に⑫夢は他力本願⑬ジェシーとあかり⑭CDドラマ第3話「ヘッドフォンでお楽しみ下さい」⑮バトルアスリーテス大運動会・北海慕情BGM
作詞：枯堂夏子（①⑧⑫）
作・編曲：権田梅之助，前田克樹（①作曲），秋月　都（⑧作・編曲），河辺健宏（⑫作曲），関谷　聡（①⑫編曲）
声の出演：夏樹リオ，久川　綾，伊藤美紀ほか

前号追補タイトル

Primary／秋山久美

1/29　■パイオニアLDC　■3,000円（税込）
■CD　PICA-1124

デビュー曲「WILD BLOOD」や，ラジオ番組「DOKI DOKIプリティリーグ」の新オープニング・テーマ「Proceed」などを収録した，秋山久美の1stアルバム。

題材ゲーム：ファイティング・イリュージョン～K-1グランプリ，DOKI DOKIプリティリーグ（エクシングエンタテイメント）
収録曲：①WILD BLOOD②RUNNER③遅れて来た勇者たち④True Love⑤純白のコート⑥Weather Report⑦二十世紀が終わっても（New Mix）⑧三度目の夏〈ラスト・チャンス〉（New Version）⑨フワフワ⑩Proceed⑪PERSONA

ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol. 2

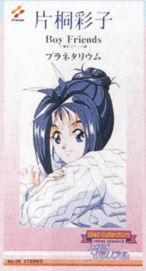
1/9　■コナミ　■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

プライズマシン「ディスクコレクション」用に製作された，オリジナル・シングルCD第2弾。今回もキャラクター・テーマ曲＋デート・スポットのオルゴール・アレンジの2トラック仕様で，スペシャルとあわせて7枚が登場する。下の写真で持っていないものをチェックしながら集めよう。

Sp.02
SPECIAL VOL. 2
①回想
②二人の時（ときめきメモリアル エンディング曲）

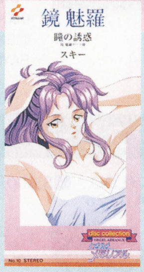
題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：麻野真美

No.07
紐緒結奈
①世界中の誰よりも（紐緒結奈テーマ曲）
②ジャンクショップ



No.08
片桐彩子
①Boy Friends（片桐彩子テーマ曲）
②プラネタリウム

No.09
虹野沙希
①Teenage（虹野沙希テーマ曲）
②プール



No.10
鏡　魅羅
①瞳の誘惑（鏡　魅羅テーマ曲）
②スキー

No.11
早乙女優美
①めざせ！恋のゴール！（早乙女優美テーマ曲）
②ゲームセンター

No.12
館林見晴
①恋，おやすみなさい（館林見晴テーマ曲）
②海

VIDEO&LD

銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVOL. 2

2/1　■東宝　■4,800円（税込）
■LD　TLL-2492

亜耶乎の暴走を止め，彼女と友だちになろうとするユナ。しかし，メカを狂わせる力を持つ妖機三姉妹の次女，狂花が「永遠のプリンセス号」を乗っ取り，地球に攻撃をはじめる（ビデオ版と同内容）。

（カラー30分）
題材ゲーム：銀河お嬢様伝説ユナ（ハドソン）
声の出演：横山智佐，山本百合子，冬馬由美ほか
特典（先着7,000名）：ユナ特製RakuRaku♥AV♥セット，ユナ特製ピンナップポスター，スペシャルピクチャーディスク仕様，SDユナピクチャーレーベル仕様，ユナDJスペシャルVOL.2

サムライスピリッツ天草降臨

2/5　■ポニーキャニオン　■4,800円（税込）
■VHS　PCVP-12056／■LD　PCLP-00632

対戦に重点をおき，声優のナビゲーションとともに全キャラでの必勝法を伝授する。CPU天草＆斬紅郎とのバトルや，エンディングなども収録。

（カラー90分）
題材ゲーム：サムライスピリッツ天草降臨（SNK）
収録内容：①オープニング②覇王丸（断末奥義～連続技～対戦～自決／以下⑱まで同じ）③ナコルル④リムルル⑤服部半蔵⑥ガルフォード⑦千両狂死郎⑧橘　右京⑨牙神幻十郎⑩首斬り破沙羅⑪緋雨閑丸⑫花諷院骸羅⑬柳生十兵衛⑭タムタム⑮シャルロット⑯風間火月⑰風間蒼月⑱天草四郎時貞⑲天草四郎時貞＆壬無月斬紅郎⑳エンディング集（各キャラエンディング～スタッフロール）㉑ビデオクレジット
声の出演：臼井雅基，矢野栄路，山西　惇ほか

セガ・オフィシャルライブラリーVOL. 7「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」

2/21　■日本コロムビア　■4,800円（税込）
■VHS　COVC-4916

タイム短縮のためのポイントを，全コース，コーナーごとに解説。プロレーシングドライバー，服部尚貴氏の走りも見ることができる。

（カラー45分）
題材ゲーム：セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ（セガ）
収録内容：①オープニング（開発秘話とツーリングカーの特性解説）②対戦テクニック（コース別完全攻略テクニック）③プロレーシングドライバー服部尚貴選手による魅せる激走テクニック④エンディング（㊙モード設定法紹介とウルトラテクニック映像収録）

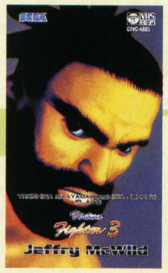
バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL. 7／8／9

2/21　■日本コロムビア　■各2,800円（税込）
■VHS

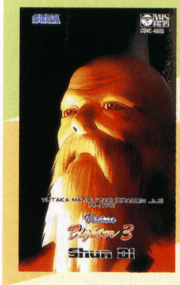
1キャラにつき1巻ずつリリースされる，『バーチャ3』の攻略ビデオ。システム考察，「読み」の研究，対戦などを『バーチャ』名人たちによるプレイで見せる。2月はサラ，ジェフリー，シュンの3本が登場。

（各カラー30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ
特典：特製コマンド表

VOL.7「SARAH サラ・ブライアント」
COVC-4884



VOL.8「JEFFRY ジェフリー・マクワイルド」
COVC-4885



VOL.9「SHUN 舜帝」
COVC-4886

※96年9月20日にメディアレモラスから発売されたアルバム「ソウルエッジ」（2,500円）は，同年10月21日にポニーキャニオンより再販されています。

前号追補タイトル

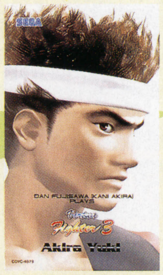
バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.1／2／3

12/21　■日本コロムビア　■各2,800円（税込）
■VHS

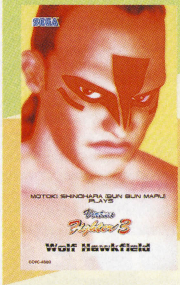
現在ゲーム誌で活躍中のプレイヤーたちが，葵，アキラ，ウルフの基本戦略から応用までを紹介する。自分の使っているキャラの強化はもちろん，相手にまわした場合の研究にも役立つ。

（各カラー30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ
特典：特製コマンド表

VOL.1「AOI 梅小路葵」
COVC-4878



VOL.2「AKIRA 結城　晶」
COVC-4879



VOL.3「WOLF
ウルフ・ホークフィールド」
COVC-4880

前号追補タイトル

バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.4／5／6

1/21　■日本コロムビア　■各2,800円（税込）
■VHS

ジャッキー，カゲ，パイと，華麗な連続技を持つ3キャラを同時発売。「コンボ」のコーナーでは，プレイヤーたちの解説入りで，最新技の数々が収録されている。

（各カラー30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ

VOL.4「JACKY
ジャッキー・ブライアント」
COVC-4881

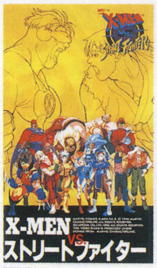
VOL.5「KAGE 影丸」
COVC-4882

VOL.6「PAI パイ・チェン」
COVC-4883

前号追補タイトル

X-MEN vs.ストリートファイター

12/25　■新声社　■5,800円（税込）
■VHS　GV-31



操作法といった基本的なことから，高度な連続技や対戦時の駆け引きまで，ゲームをより楽しむために必要なポイントを満載。対戦コーナーでは，さまざまな組み合わせのプレイを見せる。全キャラのエンディングも収録。

（カラー90分）
題材ゲーム：X-MEN vs.ストリートファイター（カプコン）
収録内容：①キャラクター紹介②連続技③対戦④ワンポイントテクニック（システム攻略）⑤CPU戦エンディング

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『ラストブロンクス～東京番外地』の実写版ビデオが登場。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	12月12日	★TIME CAPSULE all the singles	EPICソニー	3,800円
	1月10日	★E.M.U／E.M.U＝（イコール）	日本コロムビア	2,000円
	1月21日	★リトルステップ　ソングコレクション（仮）	日本コロムビア	2,800円
	1月22日	ai（飯島　愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	2,000円
	1月25日	★闘姫伝承	ブロッコリー	未定
	2月14日	同級生～恋愛専科～Lesson. 2（桜木　舞篇）	ケイエスエス	4,000円
	2月20日	★あすか120%外伝ドラマCD　かりな120% 乱の章	ブロッコリー	2,500円
	2月21日	★I miss you／田中勝己	ソニーレコード	800円
	2月26日	DOKIDOKIプリティリーグ ラジオ延長戦〈特訓篇〉	パイオニアLDC	2,500円
		ゼロヨンチャンプDoozy-J	メディアリング	2,500円
		★だいな♡あいらん音径	ポリグラム	2,800円
	2月28日	同級生～恋愛専科～Lesson. 3（芹沢よしこ篇）	ケイエスエス	4,000円
	3月5日	ストリートファイターEX　アレンジサウンドトラック	ポニーキャニオン	2,500円
		リアルバウト餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラック	ポニーキャニオン	2,500円
		月刊ときめきメモリアルNo. 8（仮）	キングレコード	2,200円
		國府田マリ子ライブ！（仮）	キングレコード	4,800円
		ぽっぷるメイル・ネクストジェネレーション2（仮）	キングレコード	3,000円
		アンジェリーク守護聖コレクション④クラヴィス	光栄	1,000円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑤ゼフェル	光栄	1,000円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑥オリヴィエ	光栄	1,000円
	3月12日	★Follow Me　守ってあげる	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
	3月20日	夢さめ戦隊S-neryのラジオ・イイナVol. 2	NECアベニュー	2,500円
		★3Dシューティングツクール　サウンドトラックス（仮）	NECアベニュー	2,500円
	3月21日	マクロス デジタル・ミッションVF-S オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
		★マジカルドロップIII	ポニーキャニオン	1,500円
		★ベストボーカルコレクション	ポニーキャニオン	2,500円
		★プリンセスメーカー～ゆめみる妖精	ソニーレコード	2,800円
	3月25日	グラムス・レディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 3	WEAジャパン	3,000円
	3月26日	エーベルージュ伝説Vol. 2「トリフェルズ魔法学園物語～魔法祭編」	キングレコード	3,000円
		★'97月刊ときめきメモリアル 春の増刊号	キングレコード	3,500円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.10	キングレコード	3,000円
		★MIDIピアノ　ソーサリアン・フォーエバー（仮）	キングレコード	3,000円
		★バーチャファイター3 On The Vocal	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
		★ファイターズメガミックスサウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	2,600円
	3月28日	★同級生～恋愛専科～Lesson. 4（黒川さとみ篇）	ケイエスエス	4,000円
		★ダライアスー世代ー（仮）	ZUNTATAレコード	2,500円
		★パズルボブル　ばらえてぃ～	ZUNTATAレコード	2,500円
	4月5日	アンジェリーク守護聖コレクション⑦	光栄	1,000円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑧	光栄	1,000円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑨	光栄	1,000円
	4月9日	★悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲 オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,243円
		★ツインビーPARADISE 3 ボーアルボム！（仮）	キングレコード	3,069円
		★月刊ときめきメモリアルNo. 9	キングレコード	2,243円
	4月23日	★グランドレッド	東芝EMI（ユーメックス）	2,854円
	4月28日	★ヴァンパイアハンター　オリジナル・サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	3,059円
		★英雄降臨　オリジナルサウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	2,854円
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
ビデオ&LD	2月21日	★ストリートファイター（ビデオCD）	ビクターエンタテインメント	3,500円
	3月7日	宝魔ハンターライム第3巻（VHS／LD）	アスミック	5,800円
	3月14日	ヴァリアブル・ジオ第2巻「錯綜する女神たち」	ケイエスエス	5,800円
	3月20日	バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ VOL.10ラウ・チェン	日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ VOL.11　リオン・ラファール	日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ VOL.12　鷹嵐	日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ VOL.13デュラル	日本コロムビア	2,800円
		★セガ・オフィシャルビデオライブラリーVOL. 8「サクラ大戦」	日本コロムビア	3,800円
	3月21日	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIES vol. 1	アミューズビデオ	6,600円
	3月28日	アイドル・プロジェクトVol. 3「ショッキングリポート」	ケイエスエス	5,800円
	3月30日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVol. 3（LD）	東宝	4,800円
	4月28日	★バーチャファイター3　マキシマムバトル	東芝EMI（ユーメックス）	4,890円
	5月予定	バトルアスリーテス大運動会	パイオニアLDC	未定
	春頃予定	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVol. 3（VHS）	キングレコード	5,800円
	6月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.2	アミューズビデオ	6,600円
	夏頃予定	★竜機伝承（仮）	ケイエスエス	未定
		★ラストブロンクス／東京番外地	東映ビデオ	未定
	9月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.3	アミューズビデオ	6,600円
	12月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.4	アミューズビデオ	6,600円
	未定	★ストリートファイターEX	ポニーキャニオン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，斉藤通彦，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON 1500 SERIES

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

オールスター登場のシリーズ最新作を早くもCD化！新曲はもちろんのこと、過去の名曲のリニューアルバージョンを含むオリジナルBGMに加え、キャラの魅力満載のボイス&S.E.コレクションも収録した豪華盤。

SNK 新世界楽曲雑技団

初回特典:スーパーピクチャーCD

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 97.2.5 ON SALE

CD:PCCB-00240 ￥1,500(税込)

Next Comming Soon CD 97.3.5 ON SALE
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL-ARRANGE SOUND TRAX-
SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00250 ￥2,500(税込)
初回特典:キャラクター・インデックスカード

最強の剣士は誰だ!?

サムライスピリッツ天草降臨

VIDEO & LD 97.2.5 ON SALE

SNK

シリーズ最多総勢17人のキャラクターの修羅、羅刹ごと（計34キャラぶん）の連続技、対戦プレイを、世界最強のNEO・GEOゲーム攻略集団NEO・GEOフリーク編集部が完全監修！その他、ゲームのエンディング集はもちろんのこと、オリジナルキャストの声優によるナレーションも収録。解説書付。

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎闘士ゆーち、MASA藤原／声の出演：臼井雅基、矢野栄路、山西あつし、金田美穂、生駒治美／音楽：新世界楽曲雑技団

カラーHiFiステレオ90分／CLV(LD)

VIDEO: PCVP-12056 ￥4,800(税込)
LD: PCLP-00632 ￥4,800(税込)

SCITRON 1500 SERIES

CD 97.2.21 ON SALE

ティンクルスタースプライツ

CD:PCCB-00247 ￥1,500(税込)

ADK

ADK SOUND FACTORY

新タイプシューティングパズルゲーム「ティンクルスタースプライツ」を早くもCD化。オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクションに加えボーナストラックとしてメドレーアレンジバージョンも収録！解説書、楽譜付。

初回特典:CDケースサイズカラーステッカー

<収録曲> ORIGINAL VERSION
VOICE COLLECTION

SCITRON 1500 SERIES

CD 97.2.21 ON SALE

養殖 XOBREEDS

O.M.Y.

CD:PCCB-00246 ￥1,500(税込)

不可能を可能にする驚異のユニットO.M.Y.新曲5曲に加え、ワールドツアー最終地渋谷でのステージを不完全収録

<収録曲>[Breeding side]Jingle "O.M.Y."/Rice Age/Tighten nap/Cetaceans of saizance/MaruhiPLAY's [Personal Pleasure side]Shang poo/Ryzeen/Beyond the mustle/Gay stripper/Sonic skate surveyor/Technopolish/Fiber cracker

Now On Sale!
ファーストアルバム「ORIENTAL MAGNETIC YELLOW」
CD:PCCB-00235 ￥1,500(税込)
O.M.Y初期作品「SONIC SKATE SURVEYOR」
CD:PCCB-00243 ￥1,500(税込)

Fantastic Character Series

RADIO DRAMA

CD 97.2.21 ON SALE

卒業～クロスロマンス～

CD:PCCB-00248 ￥2,500(税込)

あの"卒業"シリーズ最新作が、ファンタスティックキャラクターシリーズより、ラジオドラマとして登場!!「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ、コミカルでシリアルなドラマアルバム!?

出演：山崎和佳奈、冬馬由美、久川綾、荻森侚子、金丸日向子、嶋方淳子、浦和めぐみ、南場千絵子、鶴ひろみ、堀川亮、郷里大輔／演出：千葉繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時：TBSラジオ(954kHz)
毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

CD 97.2.21 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES

ARIKA WEST

STREET FIGHTER EX

待ちに待った「STREET FIGHTER」シリーズの3Dポリゴン対戦格闘が遂に登場!!ゲームミュージック界の雄、細江慎治・佐宗綾子・相原隆行らによるゲームオリジナルサウンドを余すところなく収録。あの「宮村優子」を始め人気声優豪華キャストによるボイスコレクションも収録！

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE COLLECTION

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00241 ￥1,500(税込)

PONY CANYON

SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

ついに自宅用のDOS/Vパソコンを購入。だが，慣れ親しんだDOS版『一太郎Ver.5』が捨てきれず，PC-9821と併用する模様。

『スーパーロボットサクラ大戦』もある？

セガとバンダイが合併してセガバンダイになる，というニュースには驚いた。『ドラクエ』のPS移籍といい，今年のゲーム業界は大荒れのムードだ（べつの人気ソフトハウスがある機種へ参入するのも近々発表されるらしいし……）。

さて，セガバンダイの設立によって，どんなことが実現するのだろう？　まず手っ取り早いと思われるのが，互いの人気ゲームの交流。『ファイターズメガミックス'97』にウルトラマンやセーラームーンが登場したり，『ガンダムvsバーチャロン』『たまごっちファイター』なんてゲームが発売されたりして……。ちょっと楽しみ。

ベニー松山

去年の暮れ，インフルエンザで本格的にダウン。40度近い熱が下がらず，大晦日に急患で病院へ。最悪の正月を迎えたそうな。

ネタはわかっててもコワイぞシザーマン！

久々にまとめてゲームをやった。去年は忙しかったからなあ。『パラッパラッパー』やら『GBシレン』やら，もう楽しい楽しい。思わず『SFCシレン』まで引っぱりだしてきたりして。

そんななか，思わずコンビニで買ってしまったのが『クロックタワー2』。夜中に思い立って買いに行けるのがコンビニのいいとこだよね。おかげでハサミ男がコワイの何の！　むかし大喜びで見てたホラー映画の名シーン満載で，とりわけ〝フェノミナ〟のジェニファー・コネリーが好きな俺は燃えに燃えつつ，朝がくるのを待ったのだった（マジで怖かったんだってば）。

稲垣宗彦

小説など蔵書が急激に増加しているにもかかわらず，いまの住居には本棚がないらしい。「不要な本棚募集中」とは，本人の弁。

Direct 3D版『Quake』が……。

立ち消えになった。使用するAPIがDirect 3Dではなく，OpenGLへと変更になったのだ。『Quake』を作ったJohn Carmackというプログラマーが Direct 3Dのことを好きでないというのがその理由で，どうやら「すでに完成しているOpen GLで十分なのに，未完成のDirect Xに頼る必要がどこにあるの？」ということらしい。気になったので日本でWindows95版を発売する予定のゲームバンクに問い合わせてみたところ「予定に変更はない」とのこと。あれれ？ まぁ，いずれハッキリするだろう。

最近は『SCREAMER 2』もお気に入り。LANだとかなり重いけど，よくできてるよ。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

先月は『俺コレ』の写真（手だけ），今月はファイナルステージに登場し，ベーマガ連続出場をキープ。はたして来月は？

今月も休んでしまいました

『GI』は，はじまってから一度も休載がなかったのが自慢だったけれど，あまりのいそがしさに，先月と今月は無念の休載。『パラッパラッパー』をはじめ，とりあげたいゲームはいっぱいあったのだが……。来月は復活する予定なので，お楽しみに。

話は変わるが，最近の対戦格闘ゲームはいくつものバージョンが出荷されるケースが多くて困る。致命的なバグならしかたがないが，技の性能を細かく変更していくのはちょっといただけない。市場でのプレイ状況をもとに，よりよいバランスにしたいのは理解できる。でも，本来はロケテストやデバック期間中に行なうべきでは？

山田真也

『シムコプター』の販促用サングラスをもらい，ご満悦のようす。スターにしきの風のサングラス姿で，夜の街に消えたらしい。

懐古主義？　まあ，いいじゃない

新世代機には過去の名作ゲームが数多く移植されている。最近のポリゴンめいたモノもいいが，むかしのゲームをまるまる移植できるのも新世代機の魅力のひとつだ。

なかでもSEGA AGESシリーズは元気。『ファンタジーゾーン』は移植のカンペキさもさることながら，収録されているデモプレイも楽しい。合計3種類のデモのなかでも，とくにトリック・プレイはマニアックだ。コババビーチをヘビーボムの一撃で倒すわ，ウインクロンの渦巻に入るわ，超高速ロケットエンジンを装備するわ，とにかく通好みのプレイを見せてくれる。ベリーハード攻略とあわせて一見の価値アリだ。

煌竜

『カリオストロの城』がでたと聞き，あっさりプレステ購入を決意。なんでも『サイキックフォース』も買うらしいが。

マジックだ!!

「マジックだ!!」と言っても，某カードゲームではない。現在遊んでいるローカスの『マスター・オブ・マジック』の話だ。内容的にはほぼ「ファンタジー版シヴィライゼーション」と考えていいのだが，「英雄」が軍隊並の力を持っており，アイテムで外道にパワーアップが可能だとか，開発するのが技術でなく魔法の呪文でそれも楽しいものばかりだとか，軍隊を派遣して廃墟を探索するとアイテムや呪文が見つかったりだとか，ファンタジーRPG的な仕掛けが満載で楽しいのだ。PC-9821&DOS/V版のほか，PS版が『シヴィザード』という名で発売されている。遊ぶべし。

1996 ビデオゲーム・グランプリ ノミネート作品発表！

96年のベストゲームは？

キミの1票で，今年のベストゲームが決まる！

今年も恒例の『ビデオゲーム・グランプリ』の季節がやってきました！

『ビデオゲーム・グランプリ』は，読者のみなさんや，チャレハイ集計店のみなさんに投票していただき，その年のベスト・ビデオゲームを選ぼうという企画です。今回のグランプリには，'95年11月1日から，'96年12月31日までに発売された141タイトルがノミネートされました。このなかのすばらしいゲームを『ビデオゲーム・グランプリ』として記録し，後世に伝えましょう。　（担当：開田清隆）

投票方法

右ページのリストのなかから，以下の八つの部門の賞を選びます。なるべく，すべての部門を記入して投票してください。

①総合グランプリ

'96年にプレイしたゲームの中で，もっともおもしろいと思ったゲーム，好きだったゲームを，1位から3位までの3タイトルを選びだしてください。

記入の際は，ゲームのタイトルだけでなく，前についているカッコ内の番号，そしてそのゲームを選んだ理由を忘れずに記入してください。具体的，個性的なコメントをいただけるとうれしいです。

②シューティング・オブ・ザ・イヤー
③アクション・オブ・ザ・イヤー
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー

以上の三つのジャンルについて，あなたが今年一番のデキだと思う作品を選んでください。ジャンルがあいまいな作品は，自分でジャンルを決めていただいてかまいません。

⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
⑥ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

グラフィックがもっとも美しいと思うゲーム，サウンドが素晴らしいと思うゲームをそれぞれ一つ選んでください。サウンドエフェクツはBGMや効果音，キャラクター・ボイスなどを含みます。「○○○ステージのBGMがよかった」などのコメントもお願いします。

⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア

ゲームに関する奇抜な発想や「これは史上初の……だ」なんていうのを募集します。ゲーム・システム以外でもかまいません。ゲームのタイトルと，その説明を書いてください。

⑧メーカー人気投票

自分の好きなメーカー，または今年もっともがんばったと思うメーカーを一つ選んでください。その理由も忘れずにお願いします。

以上の八つの項目すべてを記入して，下の住所まで応募してください。官製ハガキ以外の，手紙などでの投票ももちろんOKです(応募者のなかから抽選で10名様に，電波新聞社特製グッズをプレゼントします)。

しめ切り：2月28日
発表：本誌5月号
応募先：
〠141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「1996ビデオゲーム・グランプリ」係

みなさんの投票お待ちしています

★'95年のビデオゲーム・グランプリは？

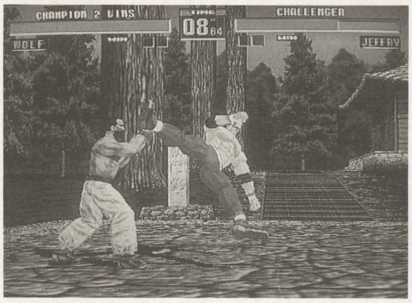
'95年のグランプリは，セガの『バーチャファイター2』が総合1位，カプコンの『ヴァンパイア ハンター』が総合2位となりました。『バーチャ2』は対戦格闘・オブ・ザ・イヤー，『ハンター』はザ・ベスト・オブ・グラフィックにもそれぞれ選ばれています。

また，ほかの各部門は

★シューティング・オブ・ザ・イヤー
　ゲーム天国／ジャレコ
★アクション・オブ・ザ・イヤー
　マッハブレイカーズ／ナムコ
★ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ
　レイブレーサー／ナムコ
★ザ・ベスト・オブ・アイデア
　アルペンレーサー／ナムコ

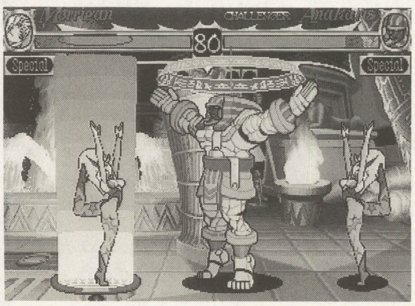
のようになりました。'96年はどのタイトルが各部門に輝くのか，非常に楽しみです。

'95年のビデオゲーム・グランプリを盛り上げた2作品



バーチャファイター2

◀『2.1』との別集計にもかかわらず，総合グランプリ1位に輝いた'95年の最強ゲーム。対戦格闘・オブ・ザ・イヤーも受賞している



ヴァンパイア ハンター

▶『バーチャ2』と最後までグランプリを争った。美しいグラフィックが評価され，ザ・ベスト・オブ・グラフィックにも選ばれている

★ 1996年ビデオゲーム・グランプリ　ノミネート作品リスト ★

エイティング／ライジング

(1)蒼穹紅蓮隊	シューティング
(2)バトルガレッガ	シューティング

ADK

(3)オーバートップ	レーシング
(4)ティンクルスタースプライツ	シューティング
(5)ニンジャマスターズ～覇王忍法帳	対戦格闘

SNK

(6)ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	対戦格闘
(7)ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘
(8)サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘
(9)得点王 炎のリベロ	サッカー
(10)風雲スーパータッグバトル	対戦格闘
(11)リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘

カネコ

(12)ギャルズパニック4遊	アクション
(13)ジャンジャンパラダイス	麻雀

カプコン

(14)ウォーザード	格闘アクション
(15)X-MEN VS. ストリートファイター	対戦格闘
(16)クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	クイズ
(17)スターグラディエイター	対戦格闘
(18)ストリートファイターEX	対戦格闘
(19)ストリートファイターZERO2(アルファ)	対戦格闘
(20)スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル
(21)D&D® シャドー オーバー ミスタラ	格闘アクション
(22)闘神伝2	対戦格闘
(23)19XX	シューティング
(24)ロックマン2 ザ・パワーファイター	アクション

コナミ

(25)クイズドレミファグランプリ3	クイズ
(26)沙羅曼蛇2	シューティング
(27)ジェットウェーブ	ジェットスキー
(28)実況パワフルプロ野球'96	野球
(29)GTIクラブ	レーシング
(30)スーパービシバシチャンプ	アクション
(31)進め／対戦ぱずるだま	アクションパズル
(32)スラムダンク2	バスケットボール
(33)セクシーパロディウス	シューティング
(34)だい好キッス	オムニバス
(35)対戦とっかえだま	アクションパズル
(36)ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	アクションパズル
(37)ヴァーサスネットサッカー	サッカー
(38)ハイパーアスリート	アクション
(39)ビシバシチャンプ	アクション
(40)ミッドナイトラン	レーシング
(41)ワイディングヒート	レーシング

ザウルス

(42)神凰拳	対戦格闘
(43)ステークスウィナー2	競馬

サンソフト

(44)カラオケクイズ イントロDonDon	クイズ
(45)わくわく7	対戦格闘

ジャレコ

(46)スーパーGT24h	レーシング
(47)セカンドアースグラティア	シューティング
(48)テトリスプラス	アクションパズル
(49)流星雀士キララ☆スター	麻雀

セイブ開発

(50)E雀ハイスクール	麻雀
(51)ライデンファイターズ	シューティング

セ　ガ

(52)ウェーブランナー	スポーツ
(53)ガンブレードNY	ガン・シューティング
(54)スカッドレース	レーシング
(55)セガスキー・スーパーG	スキー
(56)セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング
(57)ソニック・ザ・ファイターズ	対戦格闘
(58)ダイナマイト刑事	格闘アクション
(59)ダイナマイトベースボール	野球
(60)タタコット	ハンマー・アクション
(61)デカスリート	アクション
(62)電脳戦機バーチャロン	3Dアクション
(63)バーチャファイター3	対戦格闘
(64)バーチャファイターキッズ	対戦格闘
(65)ファンキーヘッドボクサーズ	ボクシング
(66)ペブルビーチ ザ・グレートショット	ゴルフ
(67)ボカボカサタン	ハンマー・アクション
(68)マジカル頭脳パワー!!	クイズ
(69)マンクスT.T.	レーシング
(70)ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘

セタ

(71)スーパーリアル麻雀PVI	麻雀
(72)ねらってチュー	アクションパズル

タイトー

(73)究極タイガーII	シューティング
(74)クレオパトラフォーチュン	アクションパズル
(75)サイキックフォース[EX]	対戦格闘
(76)サイドバイサイド	レーシング
(77)スーパーフットボールチャンプ	サッカー
(78)パズルボブル2X	パズル
(79)パズルボブル3	パズル
(80)バブルメモリーズ	アクション
(81)ファイターズインパクト	対戦格闘
(82)まじかるでーと～ドキドキ告白大作戦	オムニバス
(83)ランディングギア	フライトSLG
(84)レイストーム	シューティング

データイースト

(85)アニマル電脳アワー	クイズ
(86)アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム	対戦格闘
(87)スカルファング	シューティング
(88)スタジアムヒーロー'96	野球
(89)まうすけのオジャマざわ～るど	アクションパズル
(90)マジカルドロップ2	アクションパズル

テクモ

(91)ギャロップレーサー	競馬
(92)デッドオアアライブ	対戦格闘
(93)闘姫伝承エンジェルアイズ	対戦格闘
(94)でろ～んでろでろ	アクションパズル

ナスカ

(95)ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ
(96)メタルスラッグ	アクション

ナムコ

(97)アクアジェット	ジェットスキー
(98)アルペンサーファー	スノーボード
(99)アルペンレーサー2	スキー
(100)エースドライバー ビクトリーラップ	レーシング
(101)エリア51	ガン・シューティング
(102)子育てクイズ マイエンジェル	クイズ
(103)スピードレーサー	レーシング
(104)ゼビウス3D／G	シューティング
(105)ソウルエッジ (バージョンII)	対戦格闘
(106)ダートダッシュ	レーシング
(107)タイムクライシス	ガン・シューティング
(108)ダンクマニア	バスケットボール
(109)ダンシングアイ	アクション
(110)トーキョーウォーズ	3Dシューティング
(111)ナムコクラシックコレクションVol.2	オムニバス
(112)プライムゴールEX	サッカー
(113)プロ野球ワールドスタジアム'96	野球
(114)ブロップサイクル	フライトSLG

バンプレスト

(115)アクウギャレット	シューティング
(116)隠忍～ザ・ニンジャマスター	対戦格闘
(117)ガーディアンズ	格闘アクション
(118)バンバンボール	アクションパズル
(119)マクロスプラス	シューティング

ビスコ

(120)雀々しましょ	麻雀
(121)ストームブレイド	シューティング
(122)NEOドリフトアウト	レーシング
(123)ぱにって!!おじゃまん	アクションパズル
(124)ブレイカーズ	対戦格闘

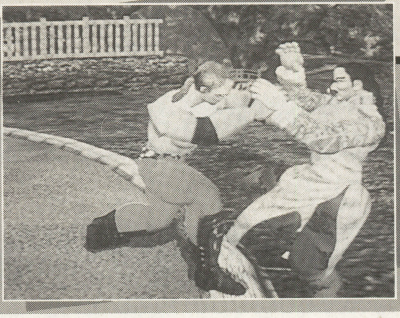
メトロ

(125)大牌砦	パズル
(126)バルキューブ	アクション

その他

(127)ワールドクラスボーリング(アーク)	ボーリング
(128)バーチャボーリング(IGS／アルタ／エイブル)	ボーリング
(129)きせかえ花札(アイマックス)	花札
(130)プリクラ大作戦(アトラス)	アクション
(131)アクアリウム(エクセレントシステム)	アクションパズル
(132)もうぢや(エトナ／FPS)	アクションパズル
(133)ぷよぷよSUN(コンパイル)	アクションパズル
(134)戦国ブレード(彩京)	シューティング
(135)オセロダービー(サンワイズ)	テーブルゲーム
(136)赤マル急上昇ドントアール(中日本リース)	オムニバス
(137)ロジックプロ(バンウェーブ)	パズル
(138)対戦麻雀ファイナルロマンスR(ビデオシステム)	麻雀
(139)グランドストライカー2(ヒューマン)	サッカー
(140)逆転!!パズル番長(フウキ)	アクションパズル
(141)三刻志(ミッチェル)	パズル

バーチャファイター3セミナー



5時限目 キャラ別攻略その1

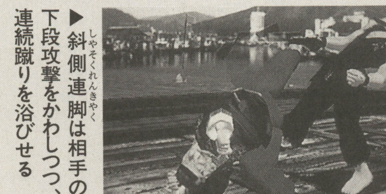
どんな対戦格闘ゲームでも，うまくなるにはとにかく練習！ より多くの人といろいろなキャラで闘ってみよう。そして，たまには自分の使ったことのないキャラで練習してみること。他のキャラのいろいろな部分が見えてきてより早く上達できるぞ！ そんなわけで，今月からキャラ別攻略なのだ！（教授／宮崎良太）

対戦攻略：舜帝

使える技を知れ！

攻撃力，スピードのバランスは申しぶんないのだが，打撃技のリーチがとても短いので，中距離戦に持ち込まれるとかなりの苦戦を強いられる。そのため，つねに相手との距離はあけず，攻撃判定の出現の早い技を多用した接近戦を心がけて闘うようにしたい。

では，近距離戦でメインとなる技とは？ まず最初に挙げられるのがミドルキックである側端脚。リスクが少ないうえ，飲酒ポイントが高ければ相手をダウンさせることができ，ダウン攻撃まで確実に入るのが強み。つぎに下段・上段の連続攻撃である後蹴連腿。1発目の後蹴下腿をガードされてしまうとよろけポーズとなるが，Ⓖボタンを押すことにより自ら倒れ，反撃を回避することができる。そのうえ，技自体が地味で見切られにくいので接近戦ではガンガン使おう。また，振り向き攻撃である挑撃背転は，カウンターでヒットすればⓅ+Ⓖを押すことにより背倒裏肘がキマるし，そうでない場合も，中段攻撃の酔仙手と下段攻撃の低踏脚での2択攻撃を仕掛ければ，優位は保てる。



▶斜側連脚は相手の下段攻撃をかわしつつ，連続蹴りを浴びせる

▶挑撃背転後は，投げもしくは打撃の2択攻撃だ！

相手の側面に移動しながら連続蹴りを放つ斜側連脚や，座盤跌後にだせる宙舞落穿脚は，攻撃の最中に相手の下段攻撃をかわすため，ラウンド開始直後や相手の起き上がりぎわに使うと効果的だ！

▶座飲酒中は中段攻撃をかわしやすく，しかも飲酒ポイントをかせげる

▶座盤跌のあとは，栽脛脚と宙舞落穿脚を使いわけろ！

空中コンボを覚えろ！

空中コンボをねらうときに，もっとも信頼できる浮かし技は挑腕撩拳。攻撃判定の出現が早く，当たれば相手は確実に浮くからだ。

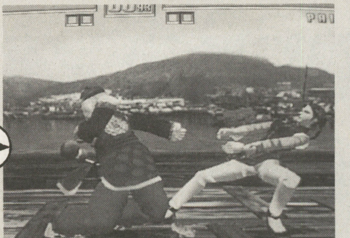
通常，正面からねらう場合は，挑腕撩拳で浮かせたあと，もう一度挑腕撩拳をヒットさせれば，旋風掃腿での追い打ち攻撃がキマる。飲酒ポイントが足りているなら，挑腕栽手からの連環前旋掃腿を使えば，より多く相手の体力を減らすことができる。

また，転身繚胯で相手の背後をとってからすかさず挑腕撩拳（軽量級ならば挑腕栽手）で浮かせれば，仰飲杯手から仰飲仙手へとつないで連環前旋掃腿での追い打ち攻撃がねらえる。注意する点は，挑腕撩拳から仰飲仙手につなぐとき，レバーをニュートラルに入れると，ダウン攻撃である螺旋酔肘になってしまうこと。そのため，↓↘→Ⓟで挑腕撩拳を出したあとは，レバーをニュートラルにもどさず↘Ⓟと入力し，仰飲仙手へとつなごう。

なお，相手が軽量級で，位置関係が相手より高い場合に，浸歩酔硬手がカウンターでキマれば，そのあと浸歩酔硬手から浸歩酔硬手への合計3ヒットの空中コンボをキメることができる。実用性は低いが，キマるとかなりカッコイイので，ぜひねらいたい。

▶リーチは短いが，浮かし技としてもっとも頼りになる挑腕撩拳

▶軽量級に対してのみ，挑腕栽手からの空中コンボをねらえ！



▶挑腕撩拳または挑腕栽手から仰飲仙手へとつなぐときは，絶対にレバーをニュートラルにもどさないこと！

対戦攻略：ラウ・チェン

連携での2択攻撃を多用しろ！

ラウは，上段・中段・下段と使える技がそろっているため，それらをうまく組み合わせた連携攻撃によって，相手に反撃のチャンスを与えない闘いかたが可能である。

連携攻撃を仕掛けるうえで，もっとも使用頻度の高い技は，中段攻撃である肘撃。もしこの肘撃がヒットした場合はそのまま鳳凰槍掌から穿脚連環虎掌へとつなぎ，肘撃がガードされてしまった場合は下段攻撃である地掃腿を狙う。この2択攻撃がメインだ。

また，飛燕転身掌や背旋連掌といった振り向き攻撃からのコンビネーションもかなり強力。飛燕転身掌はヒットした場合，相手を確実に浮かせて空中コンボにつなげることが可能。また，振り向き攻撃をガードされてしまっても，中段攻撃である背拍掌や騰空背翔，下段攻撃である座架旋腿との2択攻撃を仕掛けて相手をホンロウし，こちらのペースに持ち込める。もしも相手が，こちらの振り向き攻撃後に反撃を試みるようなら，振り向き攻撃後にエスケープで軸をずらしてから，座架旋腿を使えば確実にヒットする。

これらの連携攻撃をうまく使えば，つねに有利な闘いかたができるはずだ！

主軸となるコンビネーション

- ●肘撃 → 鳳凰槍掌 → 穿脚連環虎掌
- ●肘撃 → 地掃腿
- 穿脚連環虎掌 → 地掃腿
- ●飛燕転身掌 or 背旋連掌 → 地掃腿 / 背拍掌 / 騰空背翔
- 騰空背翔 → 座架旋腿
- ●飛燕転身掌 or 背旋連掌 → 座架旋腿

◀相手に背中を向けた状態から2択攻撃を仕掛けろ！

◀攻撃判定の出現が早い中段攻撃である肘撃から，上段・下段の2択攻撃がねらえる

▶下段攻撃である地掃腿は，他の技と組み合わせて使おう

▶騰空背翔後は，先行入力で座架旋腿をだせば連携になる

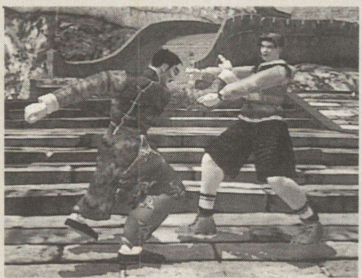
空中コンボを覚えよう

代表的な空中コンボは，飛燕転身掌で相手を浮かし，先行入力で背拍掌につなげ，連掌転身掃脚にもっていくというもの。飛燕転身掌は，攻撃が早く硬化時間も短いため，接近戦ではガンガン使っていこう。また，中・軽量級に対しては，連環虎燕掌で浮かせた相手にもう一度飛燕転身掌を当て，空中コンボにつなげることができる。ただし，連環虎燕掌の斜上掌がカウンターでヒットした場合のみ有効なので注意。そのほか，旋風牙のヒット後に，バウンドしている相手を飛燕転身掌で浮かせ，空中コンボをねらうことも可能だ。

実用的な空中コンボ

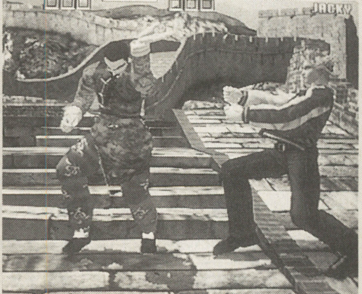
- ●連環虎燕掌 → 連環虎燕掌
- ●連環虎燕掌 → 飛燕転身掌
- ●旋風牙 → 飛燕転身掌 → 背拍掌 → 連掌転身掃脚

◀飛燕転身掌のあとに先行入力で背拍掌を出せば連携になる


◀カウンターでヒットさせれば，浮かすことが可能な斜上掌

▶当てにくいが，旋風牙から空中コンボをねらうことも可能

▶ヒットすれば確実に浮かすことができる双虎烈把だが，技の硬化が長いため利用価値は低い


◀余裕があれば，飛燕転身掌や斜上掌で浮かした相手に背旋連掌をねらってみよう

対戦格闘ゲーム必殺技リスト

リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

■発売元：SNK ■アーケード版：稼働中
■ネオジオ・カートリッジ版：2月28日発売予定
■ネオジオCD版：3月28日発売予定

ついに発売!!

前作から1年余，ついに『餓狼伝説』シリーズ最新作が姿を現した。前作の15人（ギース・ハワードをのぞく）に加え，チン・シンザン，タン・フー・ルー，ローレンス・ブラッド，ヴォルフガング・クラウザーの4人が新たに参戦し，サウスタウンを震撼させる。

前作の長所だった「わかりやすさ」や「爽快感」は健在。また，3ラインを2ラインにし，ガードやジャンプなど，選択できる行動が増えたため，よりアツい駆け引きが楽しめるようになった。ここでは発売記念として，すべての技コマンドを紹介するぞ。（白川大輔）

テリー・ボガード

投げ技	バスタースルー	➡+C
中段攻撃	チャージキック	ダッシュ中➡+C
対空攻撃	ワイルドアッパー	⬊+A
ライン送り攻撃	バックスピンキック	➡+B
必殺技	バーンナックル	⬇⬋⬅+AorC
	パワーダンク★	➡⬇⬊+B
	クラックシュート	⬇⬋⬅+B
	ライジングタックル	⬇タメ⬆+A
	パワーウェイブ	⬇⬊➡+A
	ラウンドウェイブ	⬇⬊➡+C
	パッシングスウェー	⬇⬊➡+D
	パワーチャージ	⬅➡➡+A
超必殺技	パワーゲイザー	⬇⬋⬅⬋➡+BC
潜在能力	トリプルゲイザー	⬇⬋⬅⬋➡+C

アンディ・ボガード

投げ技	内股	➡+C
コマンド技	浴びせ蹴り	➡+B
対空攻撃	上げ面	⬊+A
必殺技	斬影拳	⬋➡+AorC
	昇龍弾	➡⬇⬊+C
	空破弾★	⬋⬇⬊➡+B
	飛翔拳	⬇⬋⬅+A
	爆震	➡⬊⬇⬋⬅+C
超必殺技	超裂破弾	⬇タメ⬊➡+BC
潜在能力	斬影裂破	⬋⬇⬊➡+C

ジョー・ヒガシ

投げ技	ジョースペシャル	➡+C
接触技	膝地獄	⬊+C
コマンド技	スライディング	⬊+B
	バーチカルアッパー	⬅+A
対空攻撃	しゃがみ肘打ち	⬊+A
追いうち攻撃	炎の指先（演出のみ）	⬇+C
ライン送り攻撃	ジョーソバット	⬅+B
必殺技	スラッシュキック	⬋➡+BorC
	黄金のカカト	⬇⬋⬅+B
	タイガーキック★	➡⬇⬊+B
	爆烈拳	A連打
	プレッシャーニー	➡⬇⬊+C
	ハリケーンアッパー	➡⬊⬇⬋⬅+A
	爆裂ハリケーン	➡⬊⬇⬋⬅+C
超必殺技	スクリューアッパー	➡⬅⬋⬇⬊+BC
潜在能力	スライドスクリュー	➡⬅⬋⬇⬊+C

不知火 舞

投げ技	風車崩し	➡+C
空中投げ	夢桜・改	⬋or⬇or⬊+C
コマンド技	三角飛び	画面端で⬈
起き上がり攻撃	跳ね蹴り	C
ライン送り攻撃	龍の舞	⬅+A
必殺技	花蝶扇	⬇⬊➡+A
	乱れ花蝶扇	⬇⬋⬅+C
	龍炎舞★	⬇⬋⬅+A
	陽炎の舞	⬇タメ⬆+C
	必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡+C
	ムササビの舞	空中で⬇+AB
超必殺技	超必殺忍蜂	➡⬋➡+BC
潜在能力	月下乱れ牡丹	➡⬋➡+C

望月双角

投げ技	無門地獄投げ	➡+C
	無道縛り投げ	⬅+C
連係技	地獄門	無道縛り投げ~⬅⬋⬇+C
空中投げ	昇天殺	⬋or⬇or⬊+C
対空攻撃	錫杖上段打ち	⬊+A
追いうち攻撃	雷撃棍	⬇+C
必殺技	まきびし	⬇⬊➡+A
	野猿狩り★	⬇⬋⬅+A
	憑依弾	➡⬅➡+C
	雷神悪	➡⬇⬊+B
	鬼門陣	相手の近くで1回転+C
	邪棍舞	A連打
	喝	➡⬊⬇⬋⬅+B
	渦炎陣	⬇⬋⬅+D
超必殺技	いかづち	➡⬊⬇⬊➡+BC
潜在能力	無惨弾	➡⬊⬇⬊➡+C

●「連係技」は投げ技から移行するもの
●空中投げは空中でコマンドを入力
●「★」マークのついた必殺技はガードキャンセル可能技であることを表わす

ボブ・ウィルソン

投げ技	ファルコン・	➡+C
連係技	ホーネットアタック	⬊⬊+C
空中投げ	イーグルキャッチ	⬋or⬇or⬊+C
コマンド技	H.ヘッジホッグ	ダッシュ中➡+A
	イーグルステップ	空中で⬇+B
対空攻撃	エレファントタスク	⬊+A
追いうち攻撃	リンクスファング	⬆+C
起き上がり攻撃	フライングフィッシュ	C
必殺技	ローリングタートル	⬇⬋⬅+B
	サイドワインダー	⬇⬋⬅+C
	フロッグハンティング	ホーネットアタック~⬅➡➡+BC
	バイソンホーン	⬇タメ⬆+C
	ワイルドウルフ	⬅タメ➡+B
	モンキーダンス★	➡⬇⬊+B
超必殺技	デンジャラスウルフ	➡⬅⬋⬇⬊➡+BC
潜在能力	マッドスピンウルフ	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+C

ホンフゥ

投げ技	バックフリップ	➡+C
接触技	経絡乱打	⬊+C
コマンド技	踏み込み側蹴り	➡+B
対空攻撃	ハエタタキ	⬊+A
追いうち攻撃	トドメヌンチャク	⬇+C
必殺技	九龍の読み	⬅⬋⬇⬊➡+C
	制空烈火棍★	➡⬇⬊+AorC
	電光石火の地	⬋タメ➡+B
	電光石火の天	⬇⬋⬅+B
	炎の種馬	⬇⬋⬅+A~A連打
	必勝逆襲脚	⬇⬋⬅+C
超必殺技	爆発ゴロー	⬇⬋⬅⬋➡+BC
潜在能力	カデンツァの嵐	⬇⬋⬅⬋➡+C

ブルー・マリー

投げ技	ロックキック	➡+C
連係技	パシュートエルボー	（相手に向かって）➡➡+C
コマンド技	ダブルローリング	⬅+B
追いうち攻撃	スピンヒールアタック	⬆+C
必殺技	スピンフォール	⬇⬊➡+A
	ストレートスライサー	⬅タメ➡+B
	スタンファング	ストレートスライサー~⬅➡+B
	スタンガンスマッシャー	⬇⬋⬅+C
	M.ヘッドバスター	⬇⬋⬅+B
	バーチカルアロー★	➡⬇⬊+B
	M.スナッチャー	バーチカルアロー~➡⬇⬊+B
	バックドロップリアル	⬊⬊+AB
超必殺技	M.スプラッシュローズ	➡⬅⬋⬇⬊➡+BC
潜在能力	M.タイフーン	相手の近くで➡⬅⬋⬇⬊➡+C

フランコ・バッシュ

投げ技	ゴリラッシュ	→+C
コマンド技	バロムパンチ	A+B
起き上がり攻撃	スマッシュ	C
ライン送り攻撃	バッシュトルネード	→+B
必殺技	ダブルコング★	↓↙←+A
	ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
	ザッパー	↓↘→+A
	ゴールデンボンバー	↙タメ→+C
	ガッツダンク	↓↘→↗+B
超必殺技	メガトンスクリュー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C

山崎竜二

投げ技	ブン投げ	→+C
コマンド技	カチ上げ	空中でB+C
中段攻撃	ブッ刺し	→+A
対空攻撃	昇天	↘+A
追いうち攻撃	へこまし	↓+C
起き上がり攻撃	目ツブシ	C
必殺技	蛇使い・上段	↓↙←+A(タメ押し)
	蛇使い・中段	↓↙←+B(タメ押し)
	蛇使い・下段	←↙←+C(タメ押し)
	サドマゾ	←↙↓↘→+B
	倍返し	↓↘→+C
	裁きの七首★	→↙→+A
	爆弾パチキ	→←↓↑+C
超必殺技	ギロチン	→↘↓↙→+BC
潜在能力	ドリル	相手の近くで1回転+C

秦崇秀

投げ技	発勁龍	→+C
コマンド技	龍回頭	↘+C
中段攻撃	光輪殺	←+A
必殺技	帝王神足拳	→→+A
	帝王天眼拳	↓↘→+AorC
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
	帝王神眼拳(移動なし)	→↘↓↙←+A
	帝王神眼拳(空中)	→↘↓↙←+B
	帝王神眼拳(背後)★	→↘↓↙←+C
	帝王空殺神眼拳	空中で→↘↓+B
超必殺技	帝王(空殺)漏尽拳	(空中で)↓↙←→+BC
潜在能力	帝王宿命拳	↓↙←→+C

秦崇雷

投げ技	発勁龍	→+C
コマンド技	龍殺脚	→+B
必殺技	帝王神足拳	→→+A
	帝王天眼拳	↓↘→+C
	帝王天耳拳(強のみ★)	→↓↘+AorC
	帝王漏尽拳	↓↙←→+C
	帝王他心拳	↓↙←+B
	龍転身	↓↘→+B
超必殺技	帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC
潜在能力	帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

ダック・キング

投げ技	ローリングネックスルー	→+C
空中投げ	N.リバースブリーカー	↙or↓or↘+C
コマンド技	ニードルロー	↘+B
中段攻撃	マッドスピンハンマー	←+A
追いうち攻撃	ショッキングボール	↓+C
必殺技	ヘッドスピンA	↓↘→+AorC
	フライングスピンA	空中で↓↙←+A
	クロスヘッドスピン	↓↙←+D
	ダンシングダイブ★	↓↙←+B
	ネオ・ブレイクストーム	→↓↘+B
	ダックフェイント・空	空中で↓↓
	ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
超必殺技	ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+BC
潜在能力	ダックダンス	↓↓+ABC

キム・カッファン

投げ技	体落とし	→+C
中段攻撃	ネリチャギ	→+B
必殺技	飛燕斬	↓タメ↑+B
	半月斬	↓↙←+BorC
	飛翔脚	空中で↓+B
	戒脚	飛翔脚〜↘+B
	空砂塵★	→↓↘+A
	覇気脚	↓↙←+A
超必殺技	鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
潜在能力	鳳凰脚	↓↙←↙→+C

ビリー・カーン

投げ技	一本釣り投げ	→+C
接触技	地獄落とし	→+B
追いうち攻撃	頭割下方撃	↓+C
必殺技	三節棍中段打ち	←タメ→+A
	火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち〜←→+C
	雀落とし	↓↙←+A
	旋風棍	A連打
	強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
	火龍追撃棍★	↓↙←+B
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	大旋風	↓↘→↘↓↙←+C

チン・シンザン

投げ技	合気投げ	→+C
接触技	頭突殺	↘+C
中段攻撃	落撃双拳	→+A
ライン送り攻撃	発勁裏拳	A+B
必殺技	氣雷砲・前方	↓↘→+A
	氣雷砲・対空	→↓↘+A
	破岩撃(強のみ★)	←タメ→+BorC
	超太鼓腹打ち	↓タメ↑+A
	超反動満腹砲丸	→↘↓↙←+B
超必殺技	爆雷砲	↙タメ↓→+BC
潜在能力	天地崩落無尽砲	→↘↓↙←+C

タン・フー・ルー

投げ技	衝波	→+C
対空攻撃	右降龍	↘+A
必殺技	怒顔砲	↓↘→+A
	大衝波	↙タメ→+C
	箭疾歩	↓↙←+AorC
	烈千脚★	→↓↘+B
超必殺技	旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	撃放	→←↙↓↘+C (タメ押し)

ローレンス・ブラッド

投げ技	マタドールスラッシュ	→+C
空中投げ	マタドールバスター	↙or↓or↘+C
コマンド技	ヒートサーベル	←+A
	エリアルサーベル	ジャンプ中↙or↓or↘+A
	オーレィ	A+B
ライン送り攻撃	トルネードキック	→+B
必殺技	ブラッディスピン(強のみ★)	←タメ→+AorC
	ブラッディアクセル	↓↘→+C
	ブラッディシューター	B.アクセル〜↓↙ ←+AorBorC
	ブラッディカッター	B.アクセル〜AorBorC
	ブラッディプレス	B.アクセル〜相手の 近くで←or→+C
	ブラッディサーベル	↓↘→+A(×3)
超必殺技	ブラッディフラッシュ	↘←↙↓↘→↙+BC
潜在能力	ファイナルデスブラッディ	↓↘→↘↓↙←+C

ヴォルフガング・クラウザー

投げ技	ニースマッシャー	→+C
コマンド技	カイザーB.プレス	ジャンプ中↓+C
中段攻撃	デスハンマー	→+BC
追いうち攻撃	ダイビングエルボー	↓+C
必殺技	ブリッツボール・上段	↓↙←+A
	ブリッツボール・下段	↓↙←+C
	レッグトマホーク★	↓↘→+B
	フェニックススルー	←↙↓↘→+C
	デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
	リフトアップブロー	→↘↓↙←+B
超必殺技	カイザーウェイブ	←タメ↗+BC
潜在能力	ギガティックサイクロン	→↘↓↙←→↘↓+C

アーケード・ゲーム・ギャラリー

マネーアイドルエクスチェンジャー

■発売元：フェイス　■稼働中

今月紹介するのは『マネーアイドルエクスチェンジャー』。画面上にある硬貨を，50円玉2枚を100円玉に，100円玉5枚を500円玉に，というように両替し，硬貨をどんどん消していく対戦型アクション・パズルだ。当ギャラリーでは，このゲームの大きな魅力である，石田敦子デザインのキャラクターたちを，たっぷりとお見せしよう。　(小江哲朗)

ストーリー背景

資本主義社会の暗流を支える血液──金。

この人間の根本に息づく欲望の存在を，深く認識したことがおありだろうか？　パチンコ店で床に転がるこぼれ玉を目で追ってしまう，浅ましさ──。自動販売機のお釣り口を必要以上にまさぐってしまう，空しさ──。それら何気ない日常の行動ほとんどが，金銭欲へと直結しているのだ。

この物語は，そんなネガティヴなパワーを取り込んだ，悲しいヒロインの姿を描く。彼女の名は両替戦士エクスチェンジャー──忌むべきその性を揚々と楽しむ，ある意味無敵の現役女子高生である。

★

私，三越さくら。

都内の私立高校へ通う，17才の乙女。趣味は，そうね──貯金かな。ヘン？　でも，ちょーっと借金が多くて，ちょーっとそれを踏み倒しているほかは，ごくごく普通の高校生よ。え？　貯金の額？──うふふ，知りたい？　えーっとね。今日付けでぇ，一千五百六十二万とんで四百五十二円ね。なかなかのモンでしょ？　預金は迷わずサクラ銀行。だってパパが会長なんだもん。とーぜんよね。いまはまだ地方の弱小銀行だけど，いつか都内に支店をかまえられるように，パパは頑張っているわ！　娘の私としては，少しでも貯金してバックアップしてあげたいの！

──というわけで，はりきって日々借金を踏み倒していたんだけど，ある日，校医の富士子先生に呼びだしを受けて，それが，あんなコトになるなんて……。もう，私の人生は自己破産ってカンジだわ──。

★

「先生。三越，きましたケド？」

校医の富士子先生は，すっごい美人でグラマーだけど，ちょっと暗いの。ひとことで言うならマッド・サイエンティストって感じかな。ちなみに先生からは十二万三千円踏み倒しているわ。

「あ，三越さん。突然，呼びだしたりしてごめんなさいね。じつは──このあいだの内科検診のことなんだけど……」

え？　なになに？　ガンかしら？　盲腸はないと思うけど──やーん，お金のかかる病気はカンベンしてよぉ。

そんな私の気持ちを察したのか，富士子先生はあわてて手を振ったわ。

「ううん，ちがうわ。三越さん。病気じゃないの──ただ，あなたの身体から，とても珍しい特徴が発見されたのよ」

ま，まさか先生。私のいびきのクセを！

「め，珍しい特徴ですか？」

「そう──隠しておいても仕方がないから，ズバリ言うわ！　あなたから脳内麻薬“ブンドルフィン”が検出されたのよ！」

「？？？」

何，それ？　なんとなく，お金になりそうな響きではあるケド──。

「なんなんですか？　ぶんどるふぃんって……」

「わからないのも無理はないわ。ブンドルフィンは100年に1人確認されていればいいくらいの，とても珍しい体内調律因子よ。そしてその特徴は，親でも質に入れかねない，ケタはずれの金銭欲にあるの」

富士子先生，明らかに興奮しているわ。なんか怖〜い。

「やだ！　先生ったら，人を銭ゲバみたいに！」

「笑いごとじゃないのよ！　三越さん！」

怖いってば，もう──。

縮こまる私をしり目に，お茶を少し含んで，ため息を一つすると，先生はガチャガチャとおかしな機械を取りだしたの。

「まあ，いいわ。論より証拠ね。三越さん，この計測機器をつけてちょうだい」

「えーっ！　電気が流れたりするヤツじゃないですかぁ？」

「大丈夫よ，心配しないで」

そう言って，先生は笑うんだけど，マッド・サイエンティストの顔──。しぶしぶ私が機械をつけると，富士子先生はポケットから，500円玉を取りだしたの。

「三越さん。この500円玉，あなたにあげるわ」

えーっ！　うそっ！　ラッキーっ！

「むむう！　やっぱりだわ！　いまの一瞬，あなたの生体電流は10倍！　筋肉収縮幅が20倍！　そして，五感伝達ニューロンがむやみに1000倍も増えたわ！　ブンドルフィン！　恐るべし」

恐るべしって言われても何のことだか──。そして，表情を曇らせる私を見ながら先生は，い，い，1万円札を取りだしたの。

ま，まさか──ゴクリ。

「そう，三越さん──この1万円札もあなたのものよ」

「きゃー!!　きゃー!!　うれしーっ!!　ありがとぉー!!!」

うれしさのあまり，私は東京音頭！　でもつぎの瞬間，あの信じられない出来事が──。

エクスチェイイィィーンジッ!!!

「今日もどこかで給与明細！　明日を夢見て残高照会！　人を憎んで，金を憎まず！　両替戦士エクスチェンジャー，ここに降臨！」

はっ！──私ったら何をやっているの？　それにこのカッコは？

「せ，先生，私──」

「ふふふ，そうよ。三越さん。それこそがブンドルフィン最大の特徴──極限の興奮状態におかれたとき，体内の分泌液を表皮に集中し，元素化，再構築，中性固定。いまのあなたのように変身できるの」

「で，でも，先生。なんでこんな，アイドルみたいな格好に？」

その瞬間，先生の眼鏡の奥がキラリと光ったように感じたわ。

「三越さん。あなた，アイドルになりたいと

思っているわね？」
「ギクッ——ど，どーして，それを！」
「ふふん。さらには，特撮ヒーロー番組にも目がないでしょう？」
「ギクッ，ギクッ——どーして知ってるんですかぁ？」
「あなたのそのスタイル。そして，変身したときのセリフ。ブンドルフィンは脳内からの伝達情報であるがゆえ，その願望を大きく反映して，具現化されるのよ！　自分をごまかしちゃダメ！　いま，あなたはとっても自分好みのハズよ」
　ううっ，たしかに——。
「ブンドルフィンを分泌できるあなたは，選ばれた人類も同じ！　闘うのよ！　なんか敵も決まってないけど，とりあえず闘うの！　そして，この世の悪を一掃するのよ!!」
　先生，目がイッちゃってるわ——。

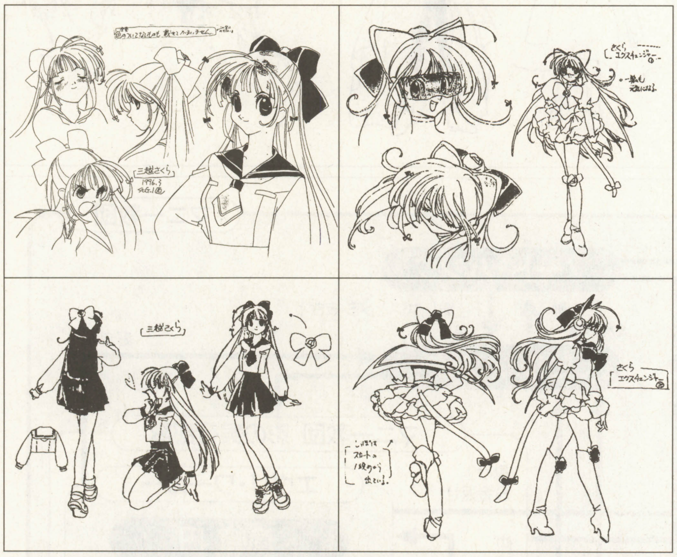
★

　富士子先生の熱弁は延々とつづいて，帰るときにはすっかり夜——まったく，何がエクスチェンジャーよ，いい迷惑だわ！
「さ，さくらちゃん？」
　この声は，あさひちゃんね。百二十三万四千円踏み倒しているけど，大親友よ。声をかけられたほうを振り向くと，ほら，やっぱりあさひちゃんが，いつものようにオドオドした視線で，私を見ているわ。
「こんな時間までどうしたの？」
「お，お財布，落としちゃって，校庭，暗いから見つからなくって……」
「ふぅん，いっしょに探してあげるよ。で，いくら入ってるの？」
「に，2万円くらい……」
エクスチェイィィィーンジッ!!!
「わ！　わ！　さ，さくらちゃん！　どうしたの？　その格好？」
「ふふふ，あさひちゃんには知られたくなかったわ——でも，いまそれはおいといて，お財布見つけたら，1割よね？　1割！」
「う，うん……」
「よぉし！　マネーサーチ・スキャァアン!!」
　こうして私は正義のヒロイン，エクスチェンジャーとして生まれ変わったの。たしかに敵は決まっていないけど，この力を使うべき道は心得ているわ！　不況に負けず頑張るから応援してね！

キャラクター紹介

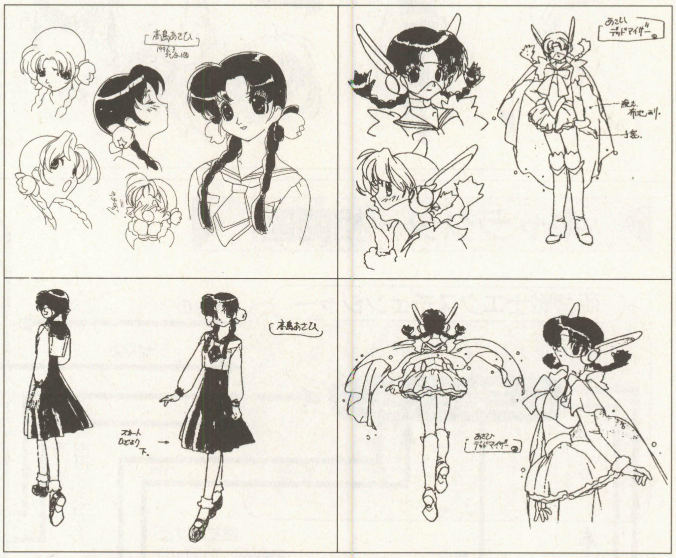
三越さくら／マネーチェンジャー

　都内の私立高校，如月女子高校に通う，ちょっとお金にうるさいお嬢様。ブンドルフィンによって，両替戦士エクスチェンジャーに変身する。ちなみに，あの銭形平次も両替戦士だったという説もある。



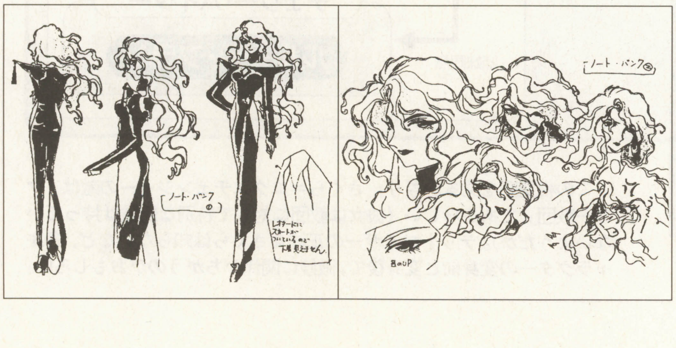
高倉あさひ／デットマイザー

　さくらの親友で，彼女と同じく銀行の会長を父に持つ。内気な性格でいつもウジウジしている。コソドルフィンという新種の脳内麻薬で，借金戦士デットマイザーに変身できるが，本人の性格上，押しが弱い。



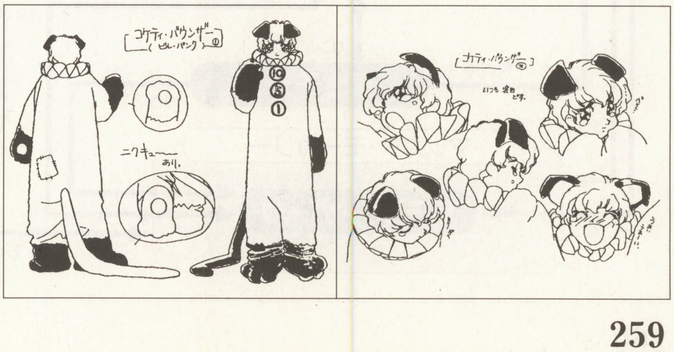
ノート・バンク／マイトディーラー

　国際的巨大企業バンク財閥の総帥として君臨する悪の女王。秘密結社「マニー教団」の代表でもあり，影の力で世界中の硬貨を消滅させようとたくらんでいる。性格は，高飛車で生意気，ちょっとサディスティック。



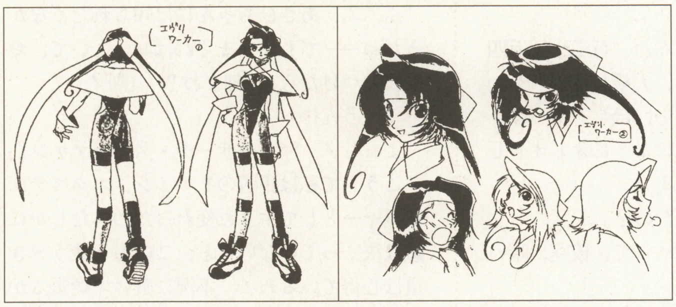
ビル・バンク／コケティバウンザー

　ノートの弟。「マニー教団」の総雑務長にしてナンバー2幹部。「なんで，僕が——」が口ぐせのあわれな中学生だ。姉には頭があがらず，さくらにもイジめられるが，似た境遇からか高島あさひとは気が合う。



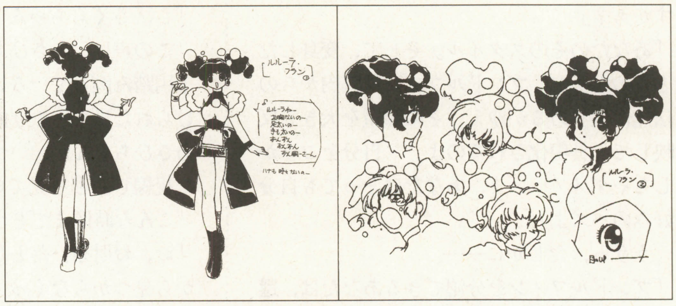
嵐崎　円／エヴリ・ワーカー

如月女子高校に通う，剣道部所属の熱血少女。「マニー教団」運営のコンビニ，「マニー・マート」の総支配者という裏の顔を持つ。「常勤！」のキーワードで常勤怪人エヴリ・ワーカーへと変身する。



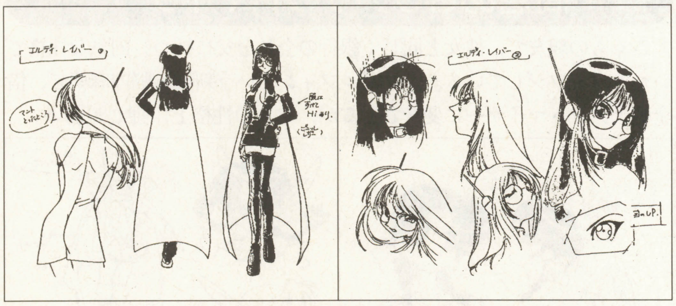
ルルーラ・フラン／チェリー・バイター

如月女子高校演劇部に所属するぶりぶり少女。その無邪気な笑顔の裏で「マニー教団」運営のトイショップ，「マニザラス」を支配，「皆勤！」のキーワードで皆勤怪人チェリー・バイターに変身する。



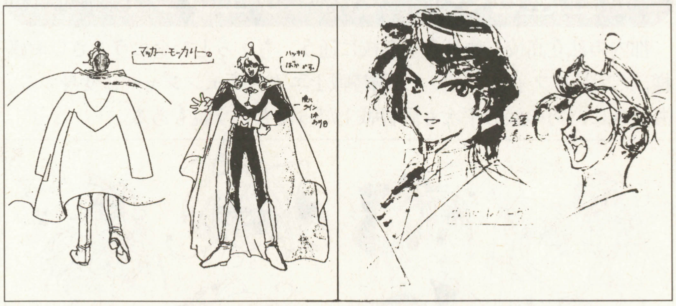
セシル・ポンド／エルディ・レイバー

如月女子高校パソコン部の知能派少女。「マニー教団」運営のアミューズメント・スペースを支配し，紙幣でしかゲームをさせないという強引な経営を行なう。「精勤！」のキーワードで精勤怪人……以下略。

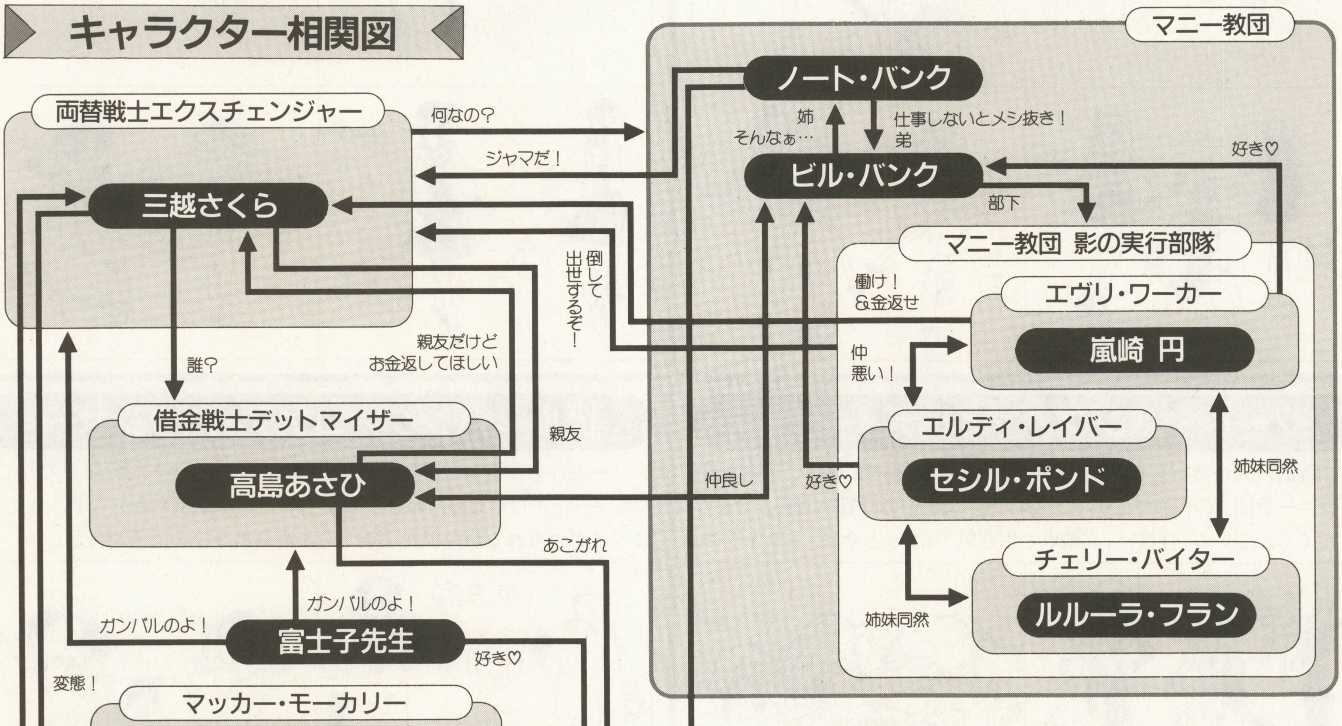


マッカー・モーカリー／坂田ビリィバーヴ

さくらたちの活躍を見守る謎の金融戦士。超美男子でありながら，そのリスキーなコスチュームのせいで，いまだ“もっこりー”の異称が抜けない不幸なヤツ。正体は如月女子高校教諭，坂田ビリィバーヴらしい。



キャラクター相関図



この相関図を見るかぎり，さくら＝エクスチェンジャーの敵は「マニー教団」であるらしい（彼女は教団に対して特別な認識は持っていないようだが）。デットマイザーの正体をさくらは知らないなど，各キャラクターの変身前と変身後で，微妙に関係がちがうのがおもしろい。

緊急?会見 ZUNTATAレーベル設立の真相

GM界で，しばらく沈黙していたZUNTATAが，昨年の10月に「ZUNTATAレコード」を設立し，再びアルバムをリリースすることになった。それまでの期間に何があったのか？　なぜZUNTATAレコードを設立したのか？　この謎を解明すべく，1人のサイキッカー(注：八巻氏ではない）が立ち上がった(笑)！

ということで，さっそくZUNTATAのまとめ役と言える殿村裕誠氏と，広報担当の黒崎幸司氏からお話をうかがってまいりました。では本題へレディー・ゴー（パズルボブル風に）！

レーベル設立の真相

――ZUNTATAレコードを設立するまでの経緯を聞かせてください。

黒崎：まず，「作りたいアルバムをだす」のひとことにつきます。'88年から32作，ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）さんのほうからアルバムをだしていたのですが，しばらく何もリリースしなかった時期に，ZUNTATA内部でいろいろと話し合いをしました。

殿村：ときどきアルバムをだすさいに，意図していない方向へ企画が動いてしまうことがあるんです。そうならないよう，ZUNTATAがやりたいこと，ファンが聴きたいものをダイレクトに制作できるよう，ZUNTATAレコードを設立しました。

――ZUNTATAレコードからリリースするようになって，何が変わったのでしょうか？

殿村：まず中身の練り込みですね。アルバムの内容はもちろん，インナーひとつについても，制作者のこだわりをそのまま形にするようにしていますし，基板からの音を収録するだけでなく，音楽作品としての質の向上を図るとともに，アレンジ・バージョンなどさまざまな方法を取り入れています。

――そのぶん，価格が上がってしまったようですが。

殿村：そのことは，僕らも気にしていましたし，アンケート・ハガキなどで抗議されるファンのかたもいました。しかし，最近ではそういった抗議の声も少なくなりました。今の価格でも，納得できるだけの内容を作りつづけたいというこちらの気持ちが伝わったのではないでしょうか？

今後について

――今後，ZUNTATAレコードではどのようなことを行なっていく予定なのですか？

黒崎：新作のリリースはもちろん，企画的なアルバムや映像方面にも挑戦していくつもりです。

――ということは，ビデオ作品などのリリースもありえると？

黒崎：ゲームではなく，曲のイメージクリップ・ビデオですとか，OVA，さらにライブビデオなどを考えています。

▲ZUNTATAレコードからリリースされたアルバム。今後も数多くのアルバムが登場する予定だ

――ライブビデオをだすということは，ライブの予定があるのでしょうか？

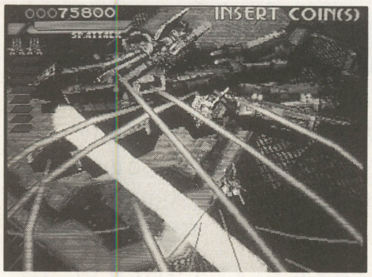
殿村：夏前には，あるゲームに合わせて行ないたいと考えています。

――タイトーは「X2000」などのカラオケも手がけていますが，このカラオケの曲もZUNTATAが作るのですか？

殿村：そうです。

――マニアックな選曲が多いような気がしますが。

殿村：みんな自分が好きな曲を作ってますから(笑)。



◀『レイストーム』など，人気ゲームがアルバムに

ファンがカラオケで歌いたい曲というのは，アルバムだけに収録された曲とかが多いんです。ファンの立場になって，自分が歌いたい曲を作るようにしています。

――『サイキックフォース』のボーカル曲などを入れる予定は？

殿村：あります。ファンのかたは期待して待っててください。

――最後に，ファンにメッセージを

黒崎：いっさい，損はさせません！　期待しててください。

殿村：誤解を恐れずに言いますが，賛否両論大歓迎です。たくさんの声を聞かせてください。

★

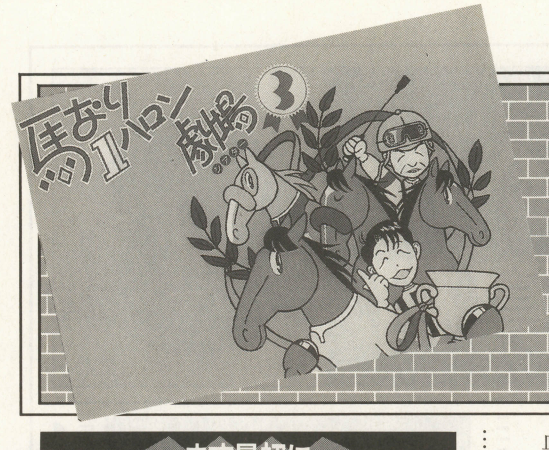
ZUNTATAといえば，約10年も前から活動している，ゲーム・ミュージックの草分け的な集団。僕は個人的にZUNTATAとのつき合いも長く，今までの活躍をずっと見つづけてきましたが，これからも，まだまだ目が離せそうにないですね。

（北野聡士）

ZUNTATAとは？

タイトーのサウンド開発部門のメンバーによって結成された，音のクリエイト・パフォーマンス集団。自ら「制作集団」を強調し，ただ曲を作るだけの団体に終わることのないように，意欲的な活動をつづけている。現在のメンバーは24人。

タイトーのゲームの音楽制作や，カラオケ曲の制作などがおもな活動。ZUNTATAレコードも自ら運営している。



馬なり1ハロン劇場3 徹底攻略

初級編

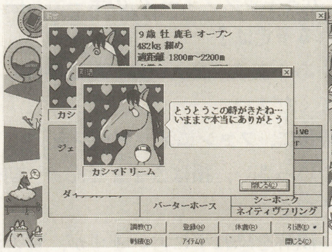
以前に紹介した『馬なり1ハロン劇場(シアター)3』の攻略編を2か月にわたってお届けするぞ！『馬なり』ファン必読の情報満載だ！　（倉元一浩）

■マイクロビジョン ■Windows95
■9,800円 ■発売中

まず最初に

大半の競馬SLGは，最初に馬を購入したり育成したりする資金がたまらずに破産（ゲーム・オーバー）する傾向が見られる。このゲームも例外ではないが，ほかの競馬SLGに比べたら倒産することは少ない。そこでゲーム開始当初に効率良く資金をかせぐにはどうしたら良いのかを解説しよう。

『馬なり』シリーズでは，開始時に恒例の4歳馬プレゼントというイベントがある。ここで，少しでも長いあいだコンスタントに走る馬をセレクトすることがポイントなのだ。



▶4歳馬プレゼントは熱血のカシマドリームがオススメ

セリ市で血統と性格を見きわめろ！

このゲームでは，毎年7月に2歳馬のセリ市が行なわれる。スタート時にもらった4歳馬で，そこそこかせいだら競り市で仔馬を購入し，さらに資金を増やしていこう。

セリ市では，やたらめったらに馬を買っていてはダメ。競馬ファンの場合，走る走らないは別として自分が好きな馬どうしの配合だと思わず衝動買いをしてしまうことがあるだろう。だが，ちゃんと予算を決めてセリにでないとコンスタントに資本金を増やせなくなる。資金の少ない序盤は，ある程度妥協して少しでも走る仔馬を購入するのがベストだ。以下で，『馬なり』初心者のために，あつかいやすい性格の馬と血統を伝授しよう。

まず，性格はできるだけ真面目か熱血タイプがいい。馬との会話に面白味は少ないが，堅実に走ってくれる。逆に会話がおもしろいお笑い，ヤンキー系はなんらかの理由をつけて調教をさぼったり，家出をしたりと調教するのに骨が折れる。どちらのタイプを購入するかはユーザーの好みだが，とりあえず初心者には熱血タイプがオススメだ。

血統的には，両親が（実在の競馬で）現役時にGIレースをいくつも取っている馬の仔なら，おとなしい性格になり，気性的に問題のあった親の仔はヤンキータイプになる可能性が高い。ただし，良血馬は売値が高く，セリでも値を釣り上げられて買いづらいけどね。

新馬戦に向けて調教開始！

仔馬を購入したら，いよいよデビューに向けて調教開始だ。馬の性格によってキツイ調教を望んでくるヤツもいれば，サボろうとする怠け(なま)馬など，さまざまなタイプがいるが，デビュー前の馬の調教方法でもっとも重要なのは成長過程別のメニューの組立だ。

早熟タイプは仕上がりも早く，すんなりとデビューできるが，晩成タイプは時間をかけてじっくりと調教しなければ素質を開花できずに終わってしまう場合もある。タイプ別に調教メニューを組まないと立派な競走馬になれないということだ。馬の成長過程は4歳になるとデータ画面に表示されるが，3歳のうちは種牡馬から見きわめるしかない。ちなみにナリタブライアン産駒は普通から晩成になることが多い。ヘクタープロテクター産駒はほとんどが早熟になってしまう。

調教方法は，3歳のうちは足元に負担のかからないウッドを主体に調教したほうが故障も少なく順調にプレイすることができる。

◀早熟タイプは，もっても4歳春までがいいところだ

▶4歳春はイマイチでも秋以降にバケる可能性がある

▲各馬によって得意のコーナリングがある。そこらへんも考慮に入れてレース・セレクトをしよう

これが入厩からデビューまでのタイプ別基本調教法だ

- 入厩後、しばらくはウッドを主体に軽めの調教で脚ならし
- → 4月ごろからは、ウッドで強めに追っていこう
- → **早熟**：5、6月にはときどき、坂路調教も → 7月の新馬戦前には本馬場で調教 → **新馬戦**
- → **晩成**：夏ぐらいまでウッドでアセらず調教 → 秋になったら新馬戦にむけて強めに → **新馬戦**

馬の得意な距離のレースを使え!

陸上競技の選手は，マラソンランナー，スプリンターなど距離適性により分類されている。このことは競馬の世界でも言えること。競走馬の脚質は，スプリンター(1000～1400m)，マイラー(1400～1800m)，中距離型(1800～2400m)ステイヤー(2400～3000m以上)の四つに分類されている。これは，各馬の父や母の血統背景をもとにわけられた理想的な距離なので，中距離型だから短い距離で勝てないというわけではない。だが，コンスタントに勝ち鞍(くら)を重ねていきたいなら，ある程度，適距離で走らせたほうがベターだ。

また，父や母の血統背景からは，適距離以外にも適性馬場（芝コースが得意かダートコースが得意か）も見ることができる。基本的にＧⅠレースを狙うのなら芝コースでのレースをさせておいたほうが理想だが，なかには極端にダートでなければ走らないなんていう馬もいる。芝コースで競走成績が不振な馬は気分転換にダートで走らせてみるのもいい。

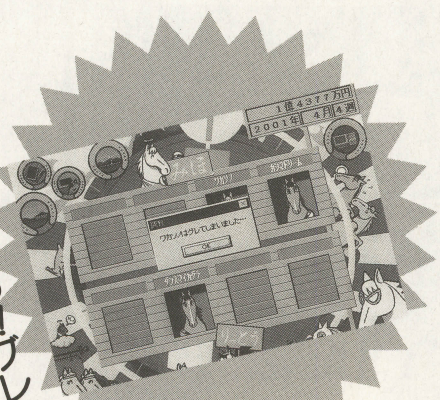
調教も，出走するレースが芝なら本馬場で，ダートに出走するならダートで追い切りをしたほうが効果的だ。

馬の性格を考慮した調教方法を

従来の競馬SLGにはない『馬なり』独特のシステムが〝馬との会話〟だ。前述のとおり，各馬には生まれ持った性格があり，マジメなヤツもいれば，ヤンキー系も存在する。そんな個性豊かな面々と上手につき合っていくことこそが『馬なり』最大の攻略方法なのだ。

馬との上手な付き合いかたとは，それぞれの性格に合った調教メニューを組んだり，不機嫌になった馬をうまくなだめることだ。たとえば，熱血タイプならキツイ調教を望んでくる。そこで馬の要望どおりキツイ調教をすると馬がバテて，レースにだしてもまるで勝てなくなる。そういうときこそ，馬をホメてあげたり，プレゼントをあげたりして御機嫌をとらなくてはならない。基本的なタイプ別なだめかた（なだめられる確率の高い方法）は，右表に記してあるので，そちらを参考にしてもらいたい。

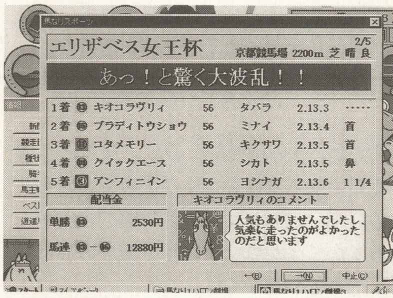
なだめかたのなかには〝玉抜き〟という究極の奥の手がある。これは読んで字のとおり，牡馬に対してタマタマを取ってしまうぞという警告で効果も抜群だ。しかし，あまり多用すると馬がグレる可能性がある。マジメなガリ勉タイプですらグレることがあるぞ！



げげっ!!グレた〜

新聞を見て情報集め

『馬なり』シリーズにはレース結果や，その週の重賞に出走する予定馬の記事が掲載されている新聞モードがある。これを見て出走メンバーが強力そうだったら回避して別のレースにまわることもできる。無理に出走させて大敗でもしたら，自信を喪失して以降のレースにも影響がでるので気をつけたほうがいい。たまに大穴をだす馬もいるけどね！

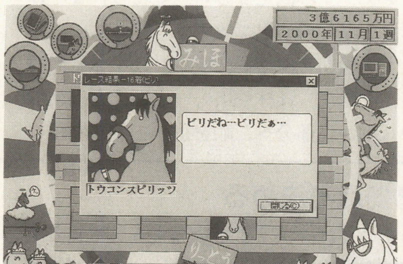


▲筆者の愛馬が人気薄ながらもエリザベス女王杯を制した。ほとんど偶然なんだけどね

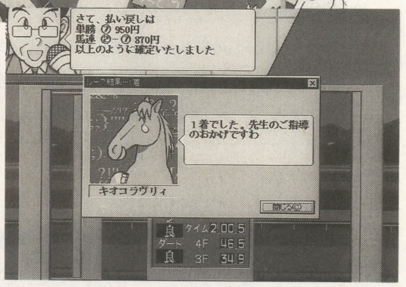
次回は牧場生産編徹底攻略だ！

性格別・なだめかた一覧表

牡	熱血	基本的にどの方法でも大丈夫
牡	ガリ勉	プレゼント，くすぐりが有効
牡	普通	泣き落とし，くすぐりが有効
牡	お笑い	泣き落とし，飯抜きが有効
牡	オタク	プレゼントが効果的。鞭打ちは×
牡	任侠	飯抜きが有効。プレゼントはダメ
牡	ヤンキー	プレゼント，泣き落としが効果的
牝	熱血	鞭打ち，飯抜きが効果的
牝	お嬢様	鞭打ち以外はどれでも効果的
牝	普通	くすぐりが非常に効果的
牝	お笑い	飯抜き，泣き落としが有効
牝	ミーハー	プレゼント，飯抜きが有効
牝	ヤンキー	プレゼント，褒めるのが効果的
牝	コギャル	プレゼントが効果的



◀ビリになり自信をなくすと，あとあとまで影響する

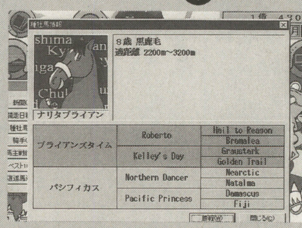


▶お嬢様は勝ったときも不機嫌なときも礼儀正しい

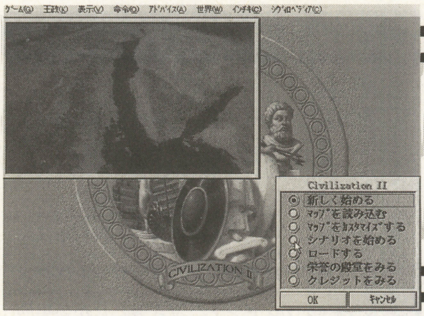
こんな楽しみかたもあるよ!

『馬なり』をはじめとする競馬SLGは基本的に馬を生産し，育て，大レースを制すという楽しみかたのもとにプレイしていく。だが，このゲームの楽しみかたはほかにもあるのだ。たとえば，実物の馬がマンガタッチにデフォルメされている姿を見るだけでも競馬ファンはそそられてしまう。とくにそれが自分の好きな馬だったらなおのこと。「オレが好きだったあの馬は，実際にしゃべるとこんな感じなのか」「私が好きだったあの馬はこんなに性格が悪くない」なんて具合いに競馬SLGを知らない人でも競馬好きなら十分に楽しむことができる。これもひとえに原作者・よしだみほ先生のおかげ。競馬ファンならぜひ一度プレイしてほしい。

本物のナリタブライアン



『馬なり』のなかでは



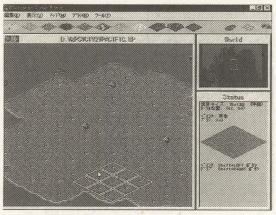
シヴィライゼーションⅡ
シナリオ制作への道

メディアクエストより発売中の傑作SLG,『シヴィライゼーションⅡ』。一つの文明の守護者（神？）として都市を育成し，文明を発展させていくこのゲームには，シナリオを自作して楽しむ強力なエディタ機能がついている。今回は，3月末を締切として募集中のシナリオ・コンテストに照準を合わせ，作りかたのコツを紹介することにした。（文／煌竜）

マップをつくる　マップエディタにて

①地形をつくる

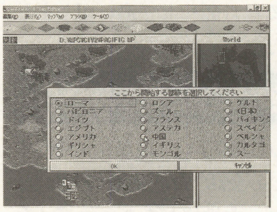
シナリオの設定を思いついたら，まずは舞台となる地形をマップ上に描きだしてみよう。最初に海岸線を決定し，山脈を配置し，それから森林や川……と，大きな地形から細かい部分へ，順を追って調整していくのだ。5×5のブラシで大ざっぱに地形を配置し，あとは1マスずつ調整していけばOK。右上の全体ウィンドウに気を配ることも忘れずに。最初は，すでに収録されているマップをいじる形でつくるといいだろう。



◀陸地の輪郭を平地で造り，あとから地形を配置すると早い。都市候補地はとくに念入りに

②拠点を決める

おつぎはシナリオに登場する各民族の本拠地を設定しよう。設定自体は多数できるが，残念ながらゲームに登場する民族は七つまで。「日本全国の50大名が決戦！」とか「某ファンタジー小説ばりに12国が入り乱れて」というのは無理なのだ。なお，この時点でマップ全体をよくながめて，シナリオの詳細を検討しよう。都市圏内に山が一つあるかどうかで，おのずと発展の形は変わってくるのだから。

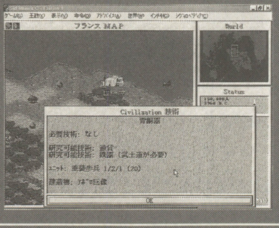


◀都市の位置はたがいの力関係やシナリオの展開を決定する重要な要素。よく考えて決めるべし

文明をつくる　インチキ・モードにて

③国をつくる

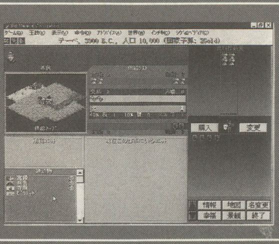
ここから先は本編内のインチキ用機能を使って設定をいじることになる。最初にしておきたいのが，各国ごとの全体設定だ。国や君主の名前の変更，文明の進歩の調整，国と国との外交関係，さらにはシナリオの勝利条件の設定や特殊ルール採用の可否，その他もろもろ。とくに文明の進歩の度合はシナリオのバランスを，ひいてはおもしろさを直接左右する。シナリオのコンセプトをにらんで，慎重に決定しよう。



◀文明の発展は勝利への重要な要素。先進小国と野蛮な大国の対決もおもしろいかも

④国を設定する

つぎに決めたいのは，国を構成する都市の設定だ。モデルとなる都市を設定したら，それをコピーする機能を使ってほかの都市をつくり，あとはそれぞれ調整していくとラクでいい。ポイントとなるのは「7不思議」の配置。7不思議は一つの文明全体に大きな影響を与え，直接あるいは間接的に勝敗の鍵をにぎる。逆にこれをうまく利用すると楽しいシナリオがつくれるので，背景設定とからめて設置しよう。

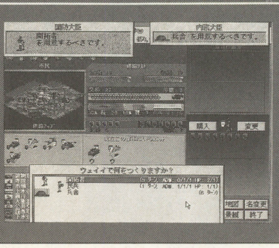


◀工業力のない都市の場合，初期施設の存在は重要。プレイ・バランスの調節にも役立つ

⑤ユニットをつくる

ほぼすべての設定が固まったら，シナリオの初期状態における，各ユニットを設定しよう。生産可能なユニットは自由に設置できるので何も考えずにつくる人も多いかもしれないが，うまく使えば最初からゲームを盛り上げることが可能。「陥落寸前の重要都市，しかし援軍の前には敵部隊が立ちふさがって」……という具合だ。

なお，設置のさいは，どの都市に所属させるかにも注意をはらおう。



◀技術の進歩&消去コマンドと組み合わせると，「戦国自衛隊」ゴッコも可能になる

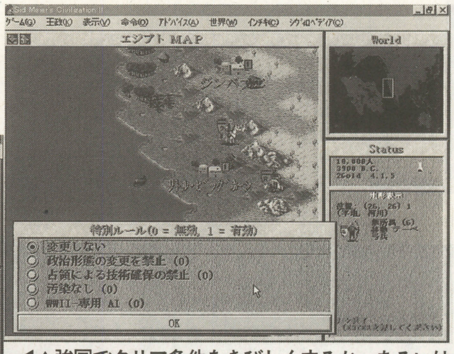
シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版■発売元：メディアクエスト　■価格：9,800円　■Win3.1／95

シナリオ制作にあたって

シナリオ制作にあたって重要なことは，どんなシナリオをつくりたいかをまず自覚することだ。ただ歴史上のあるいは小説中の一場面を再現してみましたというのでは，自分あるいはマニアの人は満足できても，万人を満足させるものはできない。具体的な注意点としては下の3点になるが，いずれにしても共通しているのは「特徴をつくれ！」ということだ。

特徴とは，そのシナリオを遊ぶプレイヤーを楽しませるための仕掛けのことだ。ただ「勝手にやってください」というのでは，シナリオなんかないのと同じ。ある程度の方向づけが必要なのだ。たとえば「強国のあいだに小国が一つ」という構造だったとする。このときは最初の状態の外交関係をどう設定するかがゲームの展開に大きな影響を及ぼす。片方と軍事同盟でも結んでいれば，友好国と共同して宣戦布告……となるだろうし，どちらとも険悪ならば，まず生き残るために最初から全力で外交をするハメになるだろう。いずれにしても，それらしいシチュエーションの背景設定&パラメータ設定があるのとないのとではプレイヤーの入れ込みかたは大きくちがってくる。

センスの良さを発揮して，自分だけにしかできないシナリオをつくってほしい。

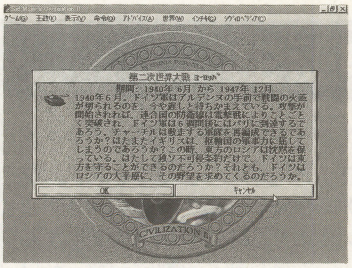


◀▲強国でクリア条件をきびしくするか，あるいはその逆か。他の文明ばかりでなく，時間を敵として設定することや，逆に「ひたすら耐えきる」シナリオもいいだろう。シナリオの条件設定はよく考えて

心得その1

「収録シナリオを参照せよ」

『シヴィライゼーションII』には付属シナリオがいくつか収録されている。自分が制作する前にそれらをプレイし，どんなふうに自分のシナリオをつくればいいのか（楽しく遊べるか），まずは肌で感じ取っておこう。本編のゲームは，敵の全滅か他惑星到達がゲーム目標に設定されているが，それを変更する場合の実験素材としても既成シナリオはうってつけだ。インチキ・モードでいろいろ設定をいじって遊び，その成果を自分のシナリオに反映させたい。



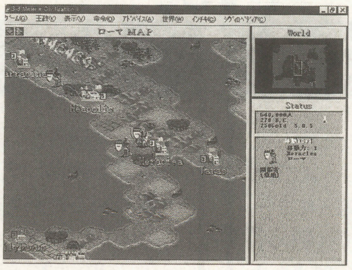
◀シナリオの目標とゲーム・バランスの関係に注意して遊ぼう

心得その2

「歴史を知れ！」

シナリオをつくるにあたっては，多くの人が実際にあった戦争や地域をモデルにするだろう。そのさい，制作に先だってそれなりの資料を集めておくようにしたい。地形や国力や経済力などはゲーム性を高めるうえで重要だが，政治形態や君主の性格，あるいはグラフィックの選定などは，プレイヤーの感情移入の度合に影響を及ぼす。

シナリオの雰囲気を高め，「史実どおりの展開も可能」としてマニア心をくすぐるためにも，正確なリサーチは必須だ。



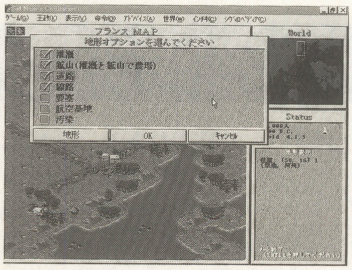
◀収録シナリオはいずれも歴史もの。定番だがやはり燃える

心得その3

「ゲームをやりこめ！」

それぞれの技術の効能や，ユニットの真の強さ，使いやすさは，やはりある程度ゲームをやりこんでみないとわからないものだ。たとえば「道路」だが，ゲーム中でこれのありがたみを理解した人は，初期状態の道路の配置にかなり気を配るだろう。そしてそれは，シナリオの進行にかなり大きな影響を与えるにちがいない。

そのためにも，酋長（最弱）から天帝（最強）レベルまで，制作に先だってひととおり遊んでおくようにしたい。



◀鉄道は戦争の形を完全に変える。設置には細心の注意を！

番外編 『シヴィライゼーションII』攻略法

「ゲームで勝てなくてシナリオ制作どころじゃない！」という読者のために，本編の攻略のコツを少々紹介しよう。

このゲームの最大のポイントは，ずばり「いかにして技術を発展させるか？」

これに尽きる。相手より1ランク上のユニットをつくれれば多少の戦力差はひっくりかえせるし，その逆もまた正しい。いくつかの施設は経済力を大きくアップさせるので，技術の高さ＝国力とさえ言えるほどだ。しかし進歩を得るには，発見するか，奪うか，交換するかのどれかしかない。そこで重要になるのが「どれを主軸にすえるか」を決定することだ。極端な話，力ずくで奪うことを決めたのなら，技術進歩にポイントを配分する必要はない。そのぶんを国力向上&軍事力増強に注ぎ込み，敵の都市を占領して新技術を獲得するのだ。裏ワザを使うならば，わざと都市を取らせて再占領，という手段が効率がいい。

交易主体ならばできるだけ早く探検部隊を送りだし，他の文明と接触することだ。相手が多ければ，同じ技術をダシにしていくつもの新技術が手に入る。

自力開発なら知識系の七不思議をなにがなんでも確保し，政治形態を共和制か民主制に変更して，あとはひたすら国内政治に専念しよう。敵が攻めてこないことを祈りつつ……。

■シヴィライゼーションIIシナリオコンテスト実施中！ 3月末日しめ切り！276ページに応募方法が載っています。

by 北谷洋平

ゲーム考現学

《第32回》"異種格闘技戦！～合作作品・4戦士"

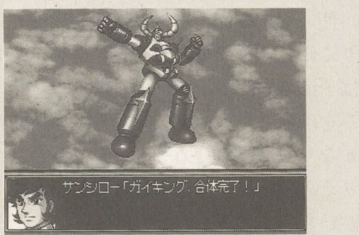
Written by 山田　整&"永久機関"

今号のテーマは異種格闘技戦……本来別々の作品だったものを，強引に一つにまとめたようなソフトについて取り上げてみた。次回は予告どおり『ドラクエ』VS『ファイナルファンタジー』の各シリーズ。そのつぎは育成SLG対決，とりあえず『プリンセスメーカー』と『装甲騎兵ボトムズ』ほかを取り上げる予定。各種投稿は随時募集中。

新スーパーロボット大戦

昔なつかしい「TVマンガ」のロボットをあやつって戦う，面クリア式のシミュレーションRPG。登場ロボットは数々の特殊コマンドや必殺技を持ち，それぞれの元番組の雰囲気にあった活躍をする。

最新作たる本作は序盤でストーリーが地上編と宇宙編に分岐，1本のゲームで二つのドラマが楽しめる。地上編では明朗快活な主人公たちが宇宙からの侵略者に立ち向かう。宇宙編では異星人の侵略の最中だというのに，コロニーと地球が人間どうしのドンパチを展開する(女性キャラが多し)。



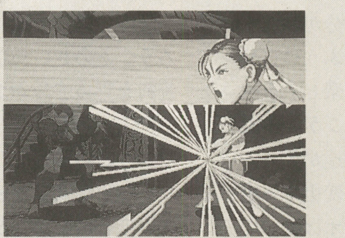
▲ガイキング。腹の口で敵を喰い、角からはマヒ電流。これでも正義だ

元ネタをまったく知らないとおもしろさが半減するのは仕方がないが，前作「第四次スーパーロボット大戦」にくらべ，ストーリー，プレイ・バランスといった部分では格段に進歩。バンプレストより，プレイステーション／6,800円。

X-MEN vs. ストリートファイター

「相つぐ格闘家とミュータントの行方不明事件。これはシャドルーの総帥ベガの野望なのか？　"もっとも危険なミュータント"磁界王マグニートーの計画なのか？　真相究明のためにストリートファイターたちと"X-MEN"チームが立ち上がった……」

おなじみ『ストリートファイター』シリーズの9人と，アメリカン・コミック出身の『X-MEN』の8人がバトルをくり広げるアーケード版対戦格闘ゲーム(カプコン社)。システムは『X-MEN』をベースにタッグ制を採用，合体攻撃や休憩中のキャラの体力回復などの要素により「協力して闘う」感覚を実現した。

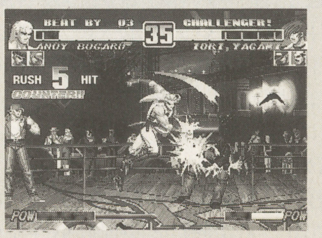

▲『ストII』キャラの必殺技も派手なものになった

『ストII』側と『X』側のキャラのあいだに明確な差がなく，『X』側に合わせた形に変更されたのは，人によって評価がわかれるところだ。

VS

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK社の人気製品である『餓狼伝説』『龍虎の拳』『怒』『サイコソルジャー』，その他のキャラクターが一堂に会した人気格闘ゲーム・シリーズ。27人のキャラクターのなかから3人を選んでチームをつくり対戦開始。勝ったキャラはつぎの相手とつづいて闘える勝ち抜き方式を採用。キャラ選択でプレイヤーが自分の趣味に走れ，感情移入度を大幅に高めている反面，キャラクターが多すぎてゲーム・バランスに難アリという問題点もかかえる。



▲趣味に走るも強さを求めるも，プレイヤーのお好みしだいだ

『'96』にいたって，KOFオリジナル・キャラの「京」「庵」なども その人気を完全に確立，この作品自体が一つのブランドとなっている。ゲーム・センターのほか，家庭でもネオジオ(32,000円)，ネオジオCD(8,800円)，サターン(5,800／7,800円)で楽しめる。

女神転生

もとは同名の小説を原作にしたゲームだったが，のちに「コンピュータを利用して悪魔を呼びだす」背景設定と「召喚もしくは交渉で仲間にした悪魔を合体させて別の悪魔を生みだす」システムが一人歩きをはじめたRPG。宗教的なものを正面から取り上げためずらしいシリーズで，世界各地の神話・伝承の神々や魔物を「唯一神以外はみな悪魔」との解釈により，独自の形でストーリーに取り入れた。

21世紀における唯一神と悪魔たちの抗争をメイン・ストーリーとした『真・女神転生II』(スーパーファミコン)のほか，

▲『ペルソナ』より。口八丁手八丁で悪魔の心理をコントロールする

悪魔に忠誠度を設定した『デビルサマナー』(サターン／6,800円)，心理学の「ペルソナ」の概念を取り入れた『女神異聞録ペルソナ』(プレイステーション／6,800円)などが発売中。アトラス社。

仁義なき戦い

キミは人格おだやかで仲間の信頼あつく，ときおり目から赤い怪光線をだす以外は非のうちどころない常識人だ。なのに，キミの恋人はときどきフラフラと，ほかの男のところに行ってしまう。息子はすっかりグレてしまい，そのうえ世間はキミのことをミュータントだミュータントだと言って迫害する。

そんなキミがあるとき町を歩いていると，奇妙な一団がやってくる。手足を伸縮させ火炎を吹くのに，ミュータントとして石を投げられるどころか，聖者として敬われている男。何の苦労もなく美しい娘といちゃつく，赤い胴着のニコポン笑いの青年。

キミは叫ばずにいられるだろうか？

「メガ・オプティックブラストぉっ！」

キミは祖父から巨大なロボットをゆずりうけた。祖父は「おまえは神にも悪魔にもなれる」と言ったが，キミはその力を支配のためではなく，世界を守るために使うことにした。

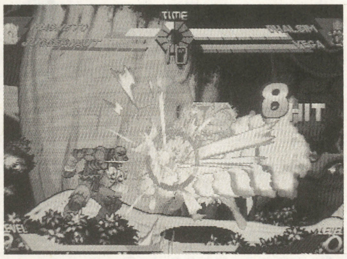
だが世界のためと言われて宇宙にでてみると，そこは国家間の紛争の場だった。しかもキミの仲間は女と子供ばかり，敵としてでてくるのは気にさわることばかり言う身勝手な女性と，女の尻にしかれている男性ばかりだ。

キミは叫ばずにいられるだろうか？

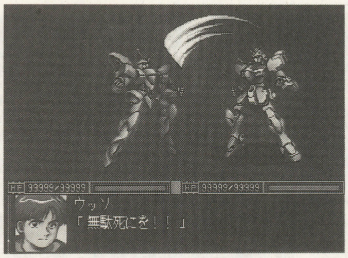
「ブレスト・ファイアー！」

★

もちろんこれは『X-MEN vs. ストリートファイター』と『新スーパーロボット大戦』



◀もはやミュータントですらないことが判明したダルシム



◀気にいらないヤツには屈辱的な最期を

の話だ。ひどい話だと思うかもしれない。キミが純真なファンなら，もちろんひどい話だ。だが，いったん覚悟をきめれば平気だ。どんな覚悟がいるかというと，

1)笑って許す大人の態度

2)論理的整合性にこだわらない大らかさ

3)怒りを制作者でなくゲーム内のキャラにぶつけるヤツアタリ精神（上の例参照）

以上だ。ここにあげた二つのゲームは，どちらも「三つの覚悟さえあれば」楽しめることまちがいなしの怪作。こだわらない大人のあなたにおすすめだ。

（桂令夫）

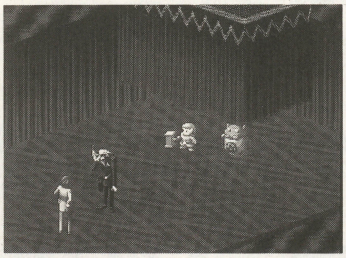
持ち味とバランスと

元来，異なるシステムのゲームたち（そもそも格闘ゲームですらないものまである）を混ぜることは，危険をともなうものである。ゲームのバランスを保つと同時に，それぞれのキャラが持っていた「持ち味」を殺さないようにしなければならない。まがりなりにもそれを成功させたのは……多少「持ち味」の再現にかたよりがちだとしても……SNKの底力といっていいだろう。少なくともゲーム誌で「あんなのはテリーじゃない！」などという投稿を見たことはない。

3人パーティ制を取り入れたのも見事な選択だった。「大男チーム」「娘っ子チーム」はては「某SFアニメネタチーム」まで，あからさまに趣味に走った選択も可能。プレイヤーの満足度に関しては満点級だろう。ただし，「勝つことだけを目的とした人間」が対戦台にすわると大問題になるという，ささやかで致命的な問題も生じるのだが。

一方，『女神転生』は逆にやや「持ち味」を殺しても，システム全体のバランスや統一性を重視した。

キャラクターの「ごた混ぜ」という点では，このシリーズが一番インパクトがあるだろう。なにしろ，神話と名のつくものにでてくる神や悪魔を片端から敵・味方のキャラとして放り込んでいるのだから。キリスト教神話的な善悪の攻防が本筋になってはいるものの，シヴァ（ヒンズー教の破壊神），オーディ



◀「悪魔合体」の瞬間。何が生まれるか期待がふくらむ

◀本シリーズ出身の2人。女性狙いの造形が持ち味か？

ン（北欧神話の主神）とクトゥルー（H.P.ラヴクラフトの創作した神話世界における邪神）が肩を並べて戦うさまは壮観といっていい。悪魔（唯一神以外はすべて「悪魔」あつかい）の原作神話中の性質もそれなりに再現されており，「LAW-LIGHT」から「DARK-CHAOS」まで，9段階の性格わけがなされている。

しかし残念ながらシリーズのウリ「悪魔合体」が，悪魔の原産地や性質をほとんど考慮せずに決められているのである。そのぶん遊びやすくなっているので，思い入れのない人にはいいのだろうが……。

（斎藤通彦）

「夢」を見せて

別の作品にでてくるキャラクターを対決させるタイプの企画は，マンガの世界ではたまに見られる。「まとも」な少数の作品をのぞけば，その種の作品にはあきらかな矛盾点があることが多い。

しかし人気がないかというとそうでもない。理由は簡単。そのなかの「夢の対決」がどれだけ読者の興奮をさそうか，それだけが作品への評価になるからだ。

あらゆる作品世界は，いわばその制作者が描いた夢の空間である。そしてこれら合作たちは，その夢のなかに構築されたさらなる夢の世界である。リアリティから完全に遊離し，作品世界ですら実現しえない究極の夢。それを最高の形で見せてくれるのならば，作品の論理性などゴミ以下の存在だろう。

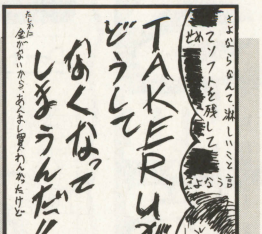
いまコンピュータは，プレイヤーたちにその「夢」を自ら描きだす権利と，「ゲーム性」という義務をともに与えてくれた。

今回紹介した作品は，それぞれの形で「究極の夢」の実現をめざした，果敢な挑戦者なのだ。

★　★

タケ公追悼

by 別れの手紙で錯乱しているHESH!



月並みな言葉しかでないのが残念だが，古いソフトの安価販売や同人ソフト発売，データ集のサポートなどでTAKERUがはたした役割は大きい。いまならまだ間に合う。『ルーンワース』『鋼鉄の騎士』『さまーりぞーと中近東』あたりを買っておこう。オススメだ。

読者の闘技場 for Windows95

ROUND5

今月の闘技場はおもしろいハガキが多かった。いつものように理屈で考えたものではなく，おそらく冬休みはタップリ遊んだのだろう，じつにこなれた作品が目立ったぞ。あと，受験シーズンの現実逃避もあってか，気迫すら感じるハガキも多かった。（薮良小路）

第一席（5EXP）

愛知県刈谷市・絵入安
（22EXP／4位）

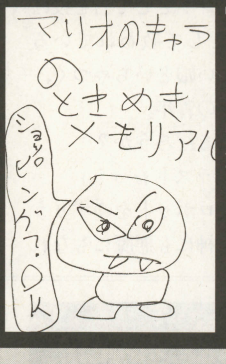
薮良「片平番長ったらキミの名前を今日までエイリヤスと読んでいたらしい。なんかマッキントッシュだな。ちなみに歌詞は原則としてNGだぞ」

今月のノーコメント（おもしろいから1EXP）

神奈川県大和市・TNT爆弾
（7EXP／15位）

俺の葉書の選びかたはコレだ
加藤“Fooすけ”義文（3EXP）

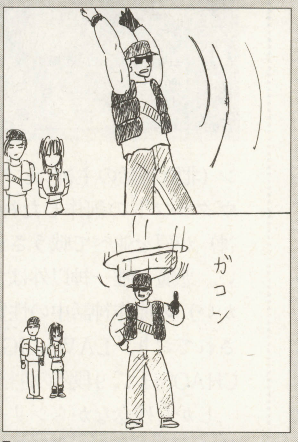
先日の雑誌社対抗『ストEX』大会で優勝。賞品をもらってホクホクしながら，帰りに買った宝くじでも見事に1万円が当たって「今年こそはいい年になるかな……うふふ」と編集部のスミでヒザをかかえながら遠い目をしてブツブツつぶやいていた加藤氏。でも死期が近づいた人間は急に運勢が上向くらしいから注意してもらいたいものだ。彼の好きなゲーム・ジャンルは育成モノ。



埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
（3EXP／22位）

加藤「“ショッピング? OK”じゃねえっての。そこにテキトーに描いたクリボーが絶妙にマッチ。こんな感じで，シンプルさのなかにもパワーあり，ってハガキがオイラの大好物だ。今回の鴨田屋氏のネタはどれもなかなかよかったよ」

バーチャな感じ（4EXP）



東京都町田市・ZAXたに
（4EXP／21位）

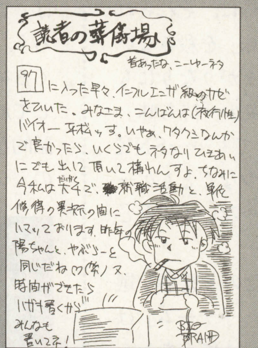
開田「64ビットのNEO・GEOがでれば，あの光沢も表現できるかもしれない」

オネアミスですか?（4EXP）

京都府八幡市・さるたこいのき
（14EXP／9位）

薮良「『トーマス』のナレーターが剣をふりまわしたら，牧歌的なものになりそう」

あの投稿者はいま……（2EXP）



愛知県豊川市・バイオ平松
（2EXP／32位）

薮良「先月の文字ネタに対する反応がさっそくきた。投稿は休んではいるが，ちゃんとベーマガは読んでいるんだねい。彼はもともとラジオ投稿者の出身らしく，なるほど文章の読ませかたも常連だけのことはある。文字ネタはイラストよりも簡単だとかカンちがいしてる読者は，彼を見習って修行するように」

ベストエイト賞（3EXP）

和歌山県那賀郡・北谷洋平
（9EXP／10位）

薮良「同案多数。でもここ数か月で一番ウマかったハガキだ」

神奈川県横浜市・新歓1005円
（19.2EXP／7位）

片平「ふつうは『プリルラ』」
山田「それも古すぎね～か?」

愛知県刈谷市・絵入安
（22EXP／4位）

薮良「いや，これは『モータルコンバット』じゃないよぉ」

和歌山県那賀郡・北谷洋平
（9EXP／10位）

薮良「どっかに広報として引き抜かれたりして（社長だろ!?）」

埼玉県狭山市・なっとあすか
（6EXP／17位）

薮良「『ABYSS II・帝王の涙』ったら10年以上前のAVGやん」

文字文字くんのお屋敷
(3EXP)

採用のコツは，ネタのおもしろさと完成度，そして読みやすさ。鉛筆で汚く書いてあったり，「漢字にしといて」「こっちのネタでも可」とか未完成のネタは120％ボツにするよん。

●●●●●

●『松本零士レーサー』。オープニング・ムービーにはメーテルが，そして車掌さんが，ハーロックが！　なぜかスリーナインでも走ることができる。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(6.1EXP／16位)
薮良「ワープされたら勝ち目ないやん」

●『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』の副題は『ゆめみた発売日』のほうが合っていると思う。……だって待たされたんだもん。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(24EXP／3位)
薮良「体験版CD-ROMの第2トラックを聴いてると，幸せになれるかもしれない」

●しつも～ん。闘技場の競争率っていったいどんなもんですか？
東京都江戸川区・BLUE METOR
(9EXP／10位)
薮良「今月分は，全部で141枚から選考した。文字ネタはみんなギッシリ書いてくるから，ネタの純粋倍率はそれ以上になるな」

●ライターネタ解禁にはなったが，常連者ネタは解禁にした覚えはないぞ！
千葉県佐倉市・加藤義啓
(24.2EXP／2位)
薮良「禁止した覚えもないが」

●28になった春麗はハズされてしまった。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(6.1EXP／16位)

●『ダイナマイト刑事』と『ダイナマイトベースボール』って同じダイナマイト・シリーズなのかな？
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(21EXP／6位)

●ふふふ……。ずばり薮良氏は21才(±1)だろう。ほかの常連の目はごまかせてもパラノイア2号加藤はごまかせないぞ！　くっくっくっ。お主，魔法が使えるだろう。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(24.2EXP／2位)
薮良「もしかして“魔法使いすがの”と混同してないか？　ヤツが生きていれば，たしかに今では22才ぐらいだろう。世を忍ぶ仮の姿として公務員をしているらしいしな」

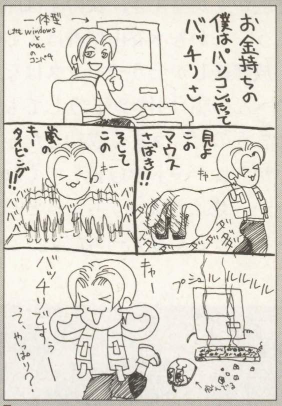
●片平番長の名前の読みかたがわからないので教えて下さい。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(24EXP／3位)
薮良「“かたひらばんちょう”と読む」

●みなさんにアンケートをとります。『イライラ棒』をプレイしている人を見かけたことがありますか？　私は一度もありません。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(24.2EXP／2位)

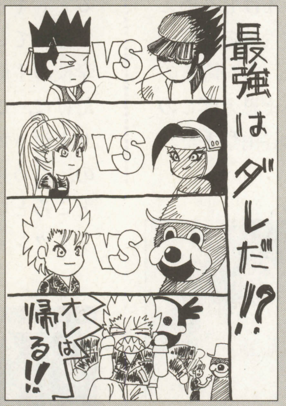
●あれ？　今月のテーマって？
長野県松本市・END
(18EXP／8位)

おーすんがいっぱい
(各3EXP)

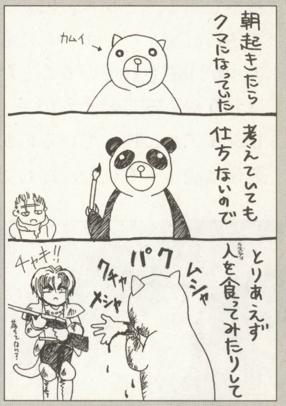
今月は結果的におーすんの小特集に。独特の絵柄とセンスはライター陣にも人気だ。なんか，子の成長を見守る親の心境だが，これでおーすんが年上だったらどうしようってカンジぃ～(←バカ)。



山形県米沢市・おーすん
(25EXP／1位)
山田「一気呵成を旨とする蟷螂拳。鋭敏なる突きの威力は計り知れない……って，自分の顔ブッ刺してるしい。キャー。」



山形県米沢市・おーすん
(25EXP／1位)
「BGMから察するに，クマちゃんの中身はカゲにちがいない」神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆ (24EXP／3位)



山形県米沢市・おーすん
(25EXP／1位)
薮良「たしかに考えていても仕方がないので，思いついたままのネタをつれづれなるままに描くのもまた一興……か？」

今月の大ボケ
(0.1EXP)

千葉県佐倉市・加藤義啓
(24.2EXP／2位)
薮良「加藤って，この年代のコが好みなのかー，ふーん，そーなんだー。とりあえず，『エーベルージュ』買っとけな(笑)」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのケバだたない紙でな
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆や細すぎるペンは禁止だ
期限：毎月15日をめどにシメ。それを過ぎたら来月まわし
宛先：下記まで不足料金のないように送るべし。おわかり？
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のHOT20に入った95専用ソフトは13本。よって1位のおーすんと3位の絵入安がエナジー・ドレインだ。それぞれ経験値の1割をすみやかに喪失し，あげくのはてに右の一覧のようになるであろう。ちなみに，いま0.1ポイントでもEXPを取れば，33位になることが保証期間中。

1	おーすん	25EXP
2	加藤　義啓	24.2EXP
3	みるきぃぷりん☆	24EXP
4	ぶらコージ 絵入安	22EXP
6	アコピャン	21EXP
7	新歓1005円	19.2EXP
8	END	18EXP
9	さるたこいのき	14EXP
10	BLUE METOR，ヘンタイジャー1号，吉原　柾，骨皮筋右衛門，北谷　洋平	9EXP

R. Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

左手の親指が痛い。それというのも『レイストーム』のPS版にどっぷりとハマっているせい。ステージ・セレクトを使い，苦手なステージを集中的に特訓する毎日がつづいているのだ。そのおかげか，とりあえず全ステージでのノーミスのクリアは達成。あとは１面から最終面まで集中力が持続できればクリアできそうなんだけど……これが一番むずかしい。とくに前半のステージは気の抜けたプレイだとミスしやすいし。とりあえずアーケードモードをクリアするまでは13機モードは手をつけないことにした。果たして１コインクリアなるか？

話は変わるが，教習所通いをはじめて早４か月，やっと仮免までこぎつけた。振り返れば11月の時点で一度試験に落ちてから，2か月ものあいだ，教習所には近づかないようにしていたのだが，取ってしまえばこっちのもの。この原稿を書いている今日が，初の路上教習ということもあり胸は高鳴るばかり。妙なアクシデントが起こらないといいなぁ。

そんなわけで新年早々，ドキドキしっぱなしの毎日を過ごしているのだ。刺激はないよりはあったほうがいい。

No.9 水谷由梨香に燃え燃え

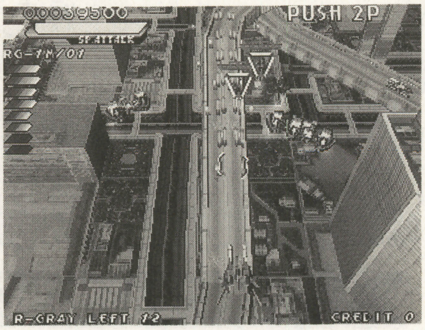
ドキドキといえば，昨年末は『トゥルー・ラブストーリー』でドキドキさせられてしまった。

サンプル版で遊んでみたのが，そもそものはじまり。市場に氾濫している恋愛シミュレーションもののなかでは，いろいろと他の作品を研究し，独自のシステムを打ちだそうとしている姿勢に好感が持てたため，製品版でしっかりとプレイしてみようという気になったのだ。

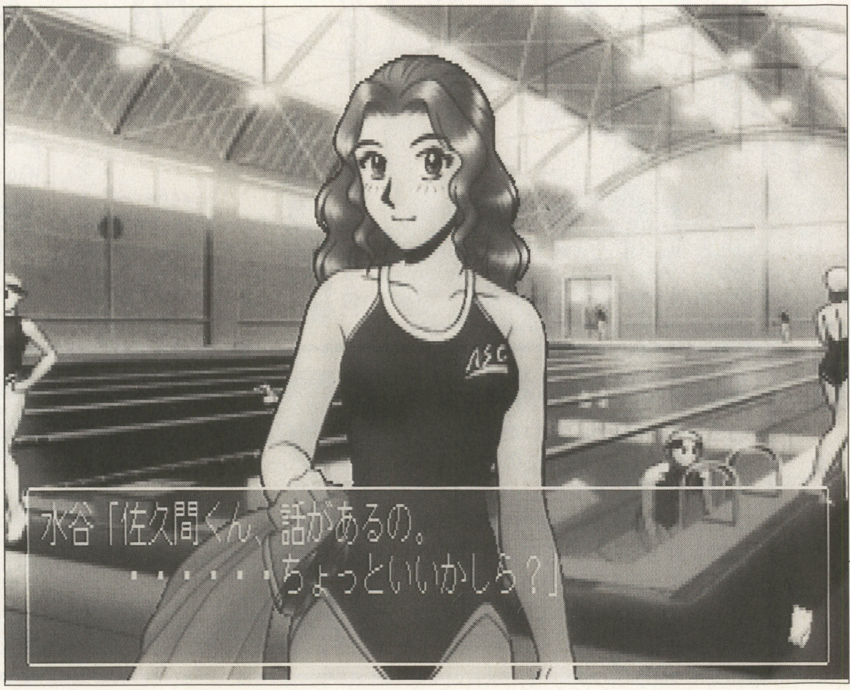
この『トゥルー・ラブストーリー』，遊ぶ前にゲーム内での四季をプレイヤーが任意に設定できるようになっている。この季節によって登場する女の子がいろいろと設定されているためだ。やっぱり雪景色をデートするのは基本でしょ，と購入後の初プレイはとりあえず冬に設定。パッケージにも雪景色のビジュアルが印刷されていることだし，雪が降るのはどうやら確定のようだ——いま思えばこのビジュアルに映っているのが水谷由梨香だ。運命は決まっていたんだねぇ。

で，黙々とプレイしつづける。わりと単調な展開がつづいたのだが，それも主人公の通う学校にプールを借りにやってきた女子校の生徒と出会った時点で激変する。それが水谷由梨香なる女の子だったというわけ。

このゲームのうまいところは，親しくなった女の子と一緒に下校することになると，会話モードというものが起動する点だ。それまでは，イベントとしてあらかじめ用意されていたメッセージがただ表示されるだけだったのが，会話モードになるとプレイヤーが自分で話題をふれるようになるのだ。これが熱い。うまく話題をセレクトしていかないと好感度はあがらないし，女の子をドキドキさせられない。かといって急につっこんだ話をするとドキドキ度が上がりすぎ，女の子は照れて帰ってしまう。しかも水谷由梨香はよその学校の生徒，放課後しか会うチャンスはないだけに，このへんの駆け引きがどうしても盛り上がってしまうのだ。うまく成功したときの，ためらいがちにデートをOKしてくれるところといい……燃え燃え～。ちょっとしたリアクションにぐっとくるゲームだよ。



▲あいも変わらず『レイストーム』で遊ぶ日々。とくにPS版の発売された今年に入ってから，プレイ回数が極端に多くなった。タイトー・シューティングの完成度はすばらしいと実感させられる



◀キャラに感情移入ができてしまえば，日々の単調なプレイも気にならなくなってくる。つくりの甘い部分も多々あるものの，会話モードは今後の発展しだいではおもしろい要素になりそうだ

第4回 デジタルエンタテインメントプログラム〔DEP'96〕

DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM'96

入賞者発表

主催：ソニー・ミュージックエンタテインメント

「才能」デビュー

この「デジタル・エンタテインメント・プログラム(DEP)」は，マルチメディアにおける映像，音楽，ゲームなどのあらゆる分野について，その「才能」を発掘し，育成することを目的としたオーディション・プログラム。1993年よりスタートしたDEPは，アマチュアからプロフェッショナルまでのデジタル時代のクリエイターたちに，作品発表の機会や制作環境を提供している。

先日，今年度(第4回)のDEPの入賞者が発表され，贈賞式が行なわれた。過去最高となる458件の応募のなかから選ばれた入賞者は，右で紹介している5組をふくめた12組。今回は，新設された「CGキャラクター・コンテスト」への女性アーティストの参加が多く，繊細でクオリティの高い作品が見受けられた。ほか，インターネット時代を反映した「Javaプログラミング・コンテスト」では，ネット・ブラウザ上での再生という規制がありながら，13件の応募があった。

これからもDEPでは，すばらしいアーティストとその作品を発表，支援していくそうだ。クリエイターを志す人は，このDEPに自分の才能をぶつけてみてはいかがだろうか？

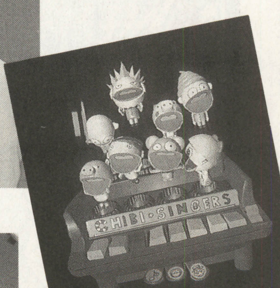
DEP'96入賞者(一部)

●【DEP BEST AWARD】
姉川たく(26才)
『インタラクティブ玩具店』(インタラクティブ・ソフトウェア)
概要：ミニピアノの上の個性的なキャラが，歌を奏でる「CHIBI-SINGER」

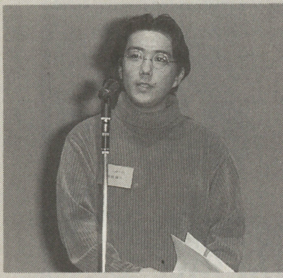
●【CGキャラクター・コンテスト】
松下孝二(26才)
『兵隊と怪物』(CGムービー)
概要：一切会話のない，映像と音だけで展開されるクイックタイムムービー

●【Javaプログラミング・コンテスト】
高坂敏明(29才)
『Super DUNK』(Javaアプレット)
概要：インターネット上での対戦も可能なバスケットボールのシュート・コンテスト

●【審査員特別賞】
HINA5
『雛―ひな―』(CGムービー)
概要：雛人形を題材にした3DCGムービー
川鍋政道(27才)
『想色(おもいろ)』(CGムービー)
概要：透明感あふれる映像と音楽が魅力のハイクオリティなCGムービー



◀▼「DEP BEST AWARD」に輝いた姉川たく氏。下は，キャラの動きや声が魅力の『インタラクティブ玩具店』



▲クオリティが飛び抜けていたムービー『想色』を制作した川鍋政道氏。審査員特別賞を受賞

▶贈賞式の会場で，賞を受ける姉川たく氏。アーティストとしての今後の活躍が楽しみだ

◀女性5人組の「HINA5」。女性らしさが感じられる作品が評価され，特別賞に

あくせすROOM

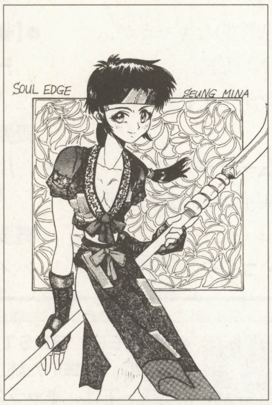
激筆★投稿野郎!!

◀北海道札幌市・銀猫
★受験合格して無事サターンをゲットできたら、また報告してね

◀山形県米沢市・おーすん
★受験シーズンは投稿が減るのがパターン。受験生でない常連はチャンス！

◀東京都世田谷区・蒼霧羅夢
★まさか、アトラスがこんな形でブレイクするとは思いませんでした

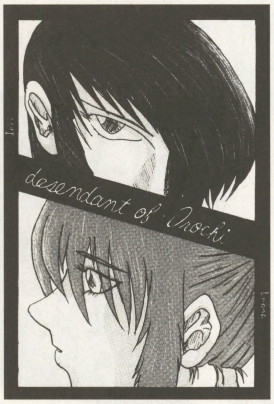
◀東京都新宿区・ぶんちょ
★一部であやしい人気の「DOA」、好評稼動中です



◀熊本市・ローリー・いたも
★描き込みとトーンワークがマッチして、いい感じの3枚

◀宮崎市・みつや
★そのうち、投稿ハガキの裏にプリクラってのが、ブームになりそう

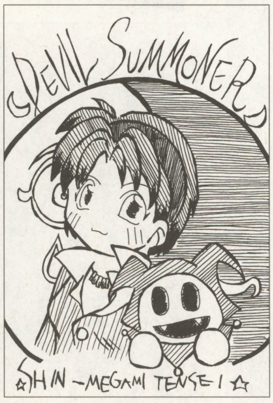
◀愛知県名古屋市・NA＋M＋PA
★話題性では「バーチャ3」以上！　でもプレイするには勇気がいるのさ



◀兵庫県姫路市・柳蛙
★ライバル・キャラというにはもったいないイイ男だもんね

◀広島県東広島市・さだかねコレキヨ
★サターン期待のRPG「グランディア」。発売が待たれる！

◀京都府宇治市・タケトンボ
★受験生になると投稿したくなるのって、どうしてなんでしょうかねえ……



◀熊本市・八色一月
★「女神転生」シリーズはとにかく、フロストとランタンが必須条項？

◀和歌山県那賀郡・洋平
★世の中、中にはいいヤツだっているとおもうよ。気を落とさないで

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。

読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★★
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也（今月3日で24才）です。あっという間にお正月も過ぎ去り，またあわただしい毎日にもどってしまいました。先月には『F.F.VII』の発売，『ドラクエVII』のPSでの発売決定と，'97年も早々からビッグ・ニュースがあいついでいます。昨年以上にいそがしい1年になりそうで，いまからちょっと先行き不安です（？）。

今回，最初にいきなり自分自身の年令を記したのは，いままで読者のみなさんの年令を記載しておいて，自分の年令を明かさないのも不公平だと思ったからです。年令でモノを書くわけじゃないんですけど，人生経験の一つの目安にはなってくれるでしょう。

さて，今月は後半のページに緊急企画コーナーを設けました。これは読ホン改造計画の前準備的な試みもふくめ，より読ホンを盛り上げるために企画したものです。いちおうは読ホン投稿初心者向けのコーナーですが，できるだけ多くの読者のみなさんに読んでもらえれば，と個人的に思っています。

タイトル・イラストは，**茨城県稲敷郡・高柳里夢さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Ready-GO！

コンビニ　迅速な流通を利用した提案

ゲームソフトのコンビニ流通には，受注生産みたいなカンジなので販売店に不要な在庫がなくなるうえに，仮に品切れの場合にもすぐ生産されて手に入るというメリットがあります。つまり，少生産・多リピートで，初回生産分以外は少しずつ生産できるということです。

そこで，もう一つユーザー側からのメリットとして，バグがでたソフトの回収・再配布をつけ加えてもらいたいと思います。バグがでてしまったソフトの回収・再配布は，メーカーにとってかなり重大な損失になると思いますが，コンビニの流通ルートを逆手に使えば，各コンビニから一括で回収でき，再配布も同じルートを逆にたどっていけばいいわけです。もちろんユーザーが支払う料金は0円で，送料もかかりません（ただし，バージョン・アップならば話はべつですが）。

バグがでてしまったソフトを返却したりするのが面倒で，家庭用ゲームからはなれてしまったユーザーも，メーカーのサポートがコンビニに行くだけで受けられるようになることで，安心してソフトを買うことができるようになると思います。

【東京都足立区・レプラコーン？才】

■山田：コンビニは全国いたるところに建っており，とくに地方では玩具店などのソフトを取りあつかう店舗よりも，その数は圧倒的に多いはずです。コンビニ流通はそういった地方にとっては，ソフト購入がより身近になるサービスでもあります。それゆえに，こまかなアフター・フォローが可能になれば，とくに地方在住者にとっては大助りでしょう。……と，年末年始に帰省したときに感じました（ちなみに実家は北海道です）。

読者間レビュー　『ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動』（スーファミ/アスキー）

先月号では，ウイスダー氏およびおーすん氏が「最近のゲームはおもしろくない」というようなことを言っていましたが，この『ウィザードリィ・外伝IV』はかなりイケると思います。まあ，結局のところ『ウィズ』自体はもう10年以上も昔のゲームなわけで，そうなってくると『外伝IV』も最近のゲームと呼んでいいものなのか，という疑問もありますが……。

さて『外伝IV』ですが，システム的にはいままでのシリーズと大きなちがいはありません。世界観が和風になってますが，慣れてしまえばあまり気にならないと思います。

今回の最大の目玉は，なんといっても“ヘビーモード”でしょう。これは『外伝III』までの“マニアモード”の正反対のようなモードで，“マニアモード”が全然セーブしてくれないモードだったのに対し，“ヘビーモード”はやたらめったらセーブしまくるモードなのです。そう，このモードだと，いわゆる「リセット技」が使えないのです。キャラクターが呪われたときや死んだときはもちろん，エナジードレインされたときやロストしたときも，「リセットしてやりなおし」ということができないのです。つねに死の恐怖がつきまとう，スリリングな冒険が楽しめます。

『ウィズ』をいままで一度もやったことのない人には，正直いってオススメできるゲームではありません（初心者にはGB版『外伝I』がオススメです）。しかし，これまでに一度でも『ウィズ』にハマったことがある人は，ぜひこの『外伝IV』を“ヘビーモード”でやってみてください。リセット技が使えないことで，『ウィズ』の本質的なおもしろさを再確認できると思います。

『ウィズ』の本質的なおもしろさとは……。一言で言うのはむずかしいですが，『ウィズ』はダンジョンの中を歩きまわり，モンスターとの対決をくりかえしているだけで楽しいゲームなのです。だから，システムなどがまったく同じでも，続編でそこに新たなる迷宮と冒険が用意されていれば，それでいいのです。

RPGとは役割を演じるゲームであり，演じさせられるゲームではないはずです。『ウィズ』では，シナリオはいちおう存在しますが，それにプレイヤーをはめ込もうとしていません（最強の武器・防具が不自然に用意されていることもない）。『外伝IV』の真の目的とは「胎魔の魔王を倒すこと」ではなく，『ウィズ』の世界で冒険し，モンスターと戦い，宝物を集めること，それ自体なのです（そのために，今回も「ドラゴンの洞窟」や「転生の書」が用意されています）。

キャラクターになりきって架空世界の冒険を楽しむ，というのがRPGの原点であり，そういった意味で『ウィズ』を超えるRPGはいまだに現れていない，というのが実際のところなんでしょうか……。

【千葉市稲毛区・taM21才】

■山田：『ウィズ外伝』シリーズが支持されつづけているのは，シンプルながら完成された，勝手知ったるシステムのおかげ。しかし，もしこの『外伝』シリーズが新世代機に登場するとなったら，どんな肉づけをされるのでしょうか？　ちなみに先月号の「最近のゲームはおもしろくない」という意見に対して，同感・反論両方での反響がありました。

後半ページは，ワープロの原稿でなくても掲載します。でも，字はキレイにね！

ゲームの始点・そして回帰？

私の勤める会社では本格的にパソコンが導入されて以来、昼休みにゲームで遊ぶ人が増えています。Windowsに付属している「ソリティア」「マインスイーパー」に「上海」など"単純だけどハマると止まらない"ゲームに老若男女を問わず、例えば一見するとゲームとはまるで縁のなさそうな中堅サラリーマンが黙々と熱中しているわけです。

最近ではミニゲームが流行しているそうです。マッチ箱とさして変わらぬサイズのゲーム機なので、内容はゲーム黎明期に見かけたようなものが多いのですが、画像の見栄えは悪くてもひとたび遊び始めるとやめられない"熱中してしまう要素"を秘めています。私も実際に遊んでみましたが、ふと気がつくと2時間ばかり延々と遊び続けてしまいました。

かつてはハードの限られたスペックを活かし、従来の機能以上の力を引き出したゲームは称賛の対象となりました。現在では技術の向上と共に表現方法もまたより多角的な可能性を広げたはずです。しかし現実には底上げされた機能を持て余している、それが今日のゲーム事情を招いているのではないでしょうか。斬新なゲームの登場が稀有となった今、食傷気味なゲーマーが最後に辿り着くのは、かつて自分がゲーム初心者だった頃に夢中になったゲームなのかもしれません。

2月号の読ホンに目を通して思い付いたのですが、現在のゲーム事情を嘆くだけではなく、どうせなら「自分ならこういうゲームを作りたい」といったものを募集してはいかがでしょうか。ちなみに私は「最後に悪の親玉を倒すのが目的ではないRPG」を作ってみたいです。

by C・I（28）

原点

結局シンプル・イズ・ベストなの？

◀【愛知県半田市・C・I 28才】……山田：小型液晶ゲームの流行は、華やかな新世代機の時代から明らかに逆行している"事件"でした。いまのゲームには何が必要なのか、考えさせられます。大出：女子高生が「ゲームボーイは飽きたからテトリスJr・で遊ぶ」と言っていたのを聞いた。う〜む……

読者間レビュー

『エネミーゼロ』（サターン／ワープ）

▼【北海道札幌市・魯蘭20才】……山田：前評判の高いゲームの情報が流布するのは，ある程度はしかたのないこと。ですが，情報が宣伝と紙一重になってしまった現在，そのバランスには十分に配慮するべきでしょう

「エネミーゼロ」（WARP）レビュー 1/13

こんにちは。読レビ初投稿の魯蘭です。「エネミーゼロ（以下EO）」は「Dの食卓（以下D食）」よりもインタラクティブ・ムービーとしてのストーリー性を高めた作品ということで、映画好きの私としてはかなり期待してプレイしてみました。

さて、感想ですが……

・「ムービー」を作るにあたって、作曲を映画音楽を手がける人にしたのはとてもよかった。◎ですね。

・謎解き難度は「D食」同様わりと簡単。

・「D食」や他のAVGにありがちなマルチエンディングではないけど、EASYモードでもエネミー戦にわりと手こずったので（私だけ？）またプレイする楽しみがある。

・ちょっとセリフやストーリーに？の点もありますが、ストーリー全体は登場人物それぞれの個性も活きてて good.

と、こう書くといいとこずくめのようですが、不満な点も多少あります。その中でも一番不満だったのが、発売前から「EO」の情報が流れすぎたことです。普通のゲームはグラフィックやシステムの紹介が多いのですが、「EO」は特に制作者側のコメントが多い。取説にもディレクターのコメントがあって、
接極的に情報紙とかを見ていなくても、ストーリーの肝腎な
所がプレイ前にわかってしまいました。試写会でも最後まで
見せたそうだし、いいゲームを早く人に提供したいのはわか
りますが、もう少し秘密にしてほしいというのはわがままでしょうか？

コンピュータゲーム

音楽や画像にたくさんの容量を使ってシステムはなんら変化が少ないといったことを、さいきんの読ホンでめにしました。こういうことを気にする人は一般的に少ないか多いかといったらやはり少ないでしょう。むしろシステムをきにするより画像・音楽をきにし、それでゲームのよしあしを決める人のほうが多いはずです。そういった人が多いじょう、商売として販売数を上げたいメーカーは、そちらに必要いじょうに力を入れざるをえないでしょう。ファミコンの時代は、サードパーティーも今ほどは多くなく販売争いも今ほどではなかった。そして、その時期にコンピュータゲームはごく一般的になり、マシンの性能が上がるにつれ新しいジャンルのゲームが増えていったのではないでしょうか。この時期が皆さんにとって幸せか、今のほうが幸せか、いろいろな意見があると思います。では、マシンの性能は上がり続けていいるのに、なぜシステムが強力にならないのでしょうか。私の考えを言うといろいろなメーカーの人は、悪い気分になると思いますが、私はこう考えます。販売数をのばすためには、まえのソフトは早めにあきてもらって新しいものを買ってもらうのが一番かんたんです。早めに飽きてもらうにはどうしたらいいか、それには強いインパクトが重要です。音楽分野で例えて言うのなら、ポップスとクラシックの関係です。ポップスははじめ聞いたときのイメージを大切にし、それを頭に残し、買わせるものだと考えます。では、はじめのイメージをより強く頭に残すには何が必要か、それが、強いインパクトです。そしてそのぶんはやく飽きてしまいだいたい1カ月後には流行は代わっています。今のコンピュータソフトもこれと同じことが言えます。インパクトをあたえるための大量の画像データを持つことができ、たくさん買ってもらうために安いコストで生産できる、CD－ROMこそ今の時代を象徴したメディアだと言えるでしょう。カセットは、値段は高いが、早く読み込みができなんかいやってもストレスが溜りにくい、つまりユーザーに、よりなんかいもプレイしてもらおうというゲーム1つ1つを大事にした時代の象徴と言えます。今は、使い捨てが多いですが、なんかコンピュータゲームも使いすてになったみたいです。もしメーカーがこう考えているのなら、画像などに力を入れたほうが合理的です。だから、システムが強力にならないのも当たり前なのではないでしょうか。

今の時代は、日本人の性格や経済の発展がもたらした本当はゲームをやらなくていい人までコンピュータゲームをやっているような気がします、そしてそういう人が本当にコンピュータゲームの好きな人より多いようです。だから、商売上メーカーとしてはそういう人にあわせなければならない。そしてこのような時代を招いたのではないでしょうか。

初めてこう言った文章を書いたので何が言いたいのか分かりにくかったと思いますが、読んでいただいてありがとうございました。こういう考えをもっている人もいるんだなぁというぐらいに思っておいてください。

新世代機

消費社会とCD-ROMの関係

◀【愛知県半田市・ハステム・ピエロ15才】……山田：この意見をどうとらえるか，いろいろ考えましたが，こういった視点もある，ということで掲載しました。個人的には一つの皮肉的な見解としてとらえましたが……

セーブシステムにも注目しよう

ゲームは、時代が進むにつれていろいろ進化してきました。しかし、グラフィックや音楽、ゲームシステムやシナリオなど派手な進化に比べて、もう一つ注目度が低いのがセーブシステムです。ここでは、これについて思うところを書き連ねてみたいと思います。

セーブシステムは「いつでもできるもの」と「特定の場所でしかできないもの」の二つに大きく分かれます。ゲームの利便性を考えれば、前者のほうが優れています。しかし緊張感を欠く、「少し進んでセーブ、死んだらリセット」という邪道な方法も可能となるなどの欠点があります。もっとも、これを逆手にとって凶悪な難度のゲームを成立させるという方法もあります。

従って、ゲームの面白さを追求するならば、セーブできる場所は限定したほうがいいわけです。しかし、セーブポイント限定方式にも欠点があります。その一つが「不条理に長い時間プレイしなければ次のセーブポイントにたどり着けないことがある」ということです。この解決方法の一例がこの『ファイアーエムブレム～紋章の謎』です。このゲームではセーブを「記録」と「中断」に分けていて、記録は限られたシーンのみで可能、中断はいつでも出来るが一度ロードすると消える、というシステムになっています。このシステムだと難度自体を変えることなく、「今日はこれまで」をいつでも可能にすることが出来、プレイヤーは安心です。この方法は他のゲームでも採用されています。

また、もう一つのセーブ方式として「強制セーブ」があります。プレイヤーの意図とは関係なく、ゲームが進行すると自動的にセーブされるというものです。この方式だと「セーブするの忘れた！」ということはなくなりますが、たいていの場合はそんな親切心で設けられたわけではありません。これはプレイヤーの退路を断つシステムなのです。「ちょっと先を見て、駄目そうだったらセーブしたところからやり直す」この戦法を封じるためにあるのです。ファミコンの『ウィザードリィ』をはじめとして『ダービースタリオン』『トルネコの大冒険』などで採用されています。

最近では、面白いセーブ方式も使われ始めています。衝撃的だったのか『Dの食卓』。なんとセーブなしです。もっともこのゲームは2時間で終わりますので（終わらなければバッドエンド）、さほどつらいということはありません。とはいえ、ポーズも出来ないというのは異論のあるところです。セーブゲーム全盛の時代に一石を投じたといえるでしょう。

セーブ回数をゲームのほうで制限してしまう作品も登場し始めました。『バイオハザード』『エネミー・ゼロ』などがそうです。ある回数セーブしてしまうと、それ以上はセーブ不可能になります。セーブにも戦略が必要になるのでゲーム性や緊張感は増しますが、セーブという「ゲームの中の現実とは関係ない要素」をゲームに取り込むのは、特にＲＰＧ性の強いゲームでは問題があるという気もします。

現在ではＳＳ、ＰＳ、Ｎ６４とも外部記憶装置を採用していますので、これからはこれが主流となると思われます。このうちＰＳのシステムには言いたいことがあります。ＰＳのメモリーカードはセーブ箇所を１５ブロックとわりと大きく分けています。例えば『ＴＩＺ』のように単にイベントを終えたかどうかだけをセーブするゲームと、『バイオハザード』のように取ったアイテムや倒した敵、弾丸の量などを一つ一つセーブしなければならないゲームが同じ１ブロックを占めるというのは納得がいきません。このシステムが扱いやすいのは確かですが。

セーブシステムがそのゲームの特徴を捉えているかどうかは、ゲームを面白くする上で重要なことです。例えば『ザ・ブルークリスタルロッド』では実に５０カ所ものセーブファイルがあります。これは無駄ではありません。このゲームは４８種類のエンディングを楽しむゲームなので、いろいろなエンディングを見比べようとすると、やはりこのくらいは必要になるのです。逆に『リング・オブ・サイアス』のセーブは強制になっていますが、このゲームは選択によって変化するストーリーを楽しむゲームなので、選択肢ごとに別のファイルにセーブできるほうが良かったと思います。

駆け足でいろいろ書いてみましたが、結局言いたいのは「セーブシステムにも注目しよう！」という事です。セーブとは、ゲームの世界と現実世界をつなぐかけ橋のようなものです。ゲーム自体の面白さには関係ないかも知れませんが、プレイの快適度には間違いなく大きな影響を持ちます。ゲーム雑誌などでももっと大きく取り上げるべき要素ではないでしょうか？

『ファイアーエムブレム～紋章の謎』（SFC/任天堂），『ウィザードリィ』（FC/アスキー），『ダービースタリオン』（FC/アスキー），『トルネコの大冒険』（SFC/チュンソフト），『Dの食卓』（3DO/ワープ），『バイオハザード』（PS/カプコン），『エネミー・ゼロ』（SS/ワープ）『TIZ』（PS/ゼネラルエンタテイメント），『ザ・ブルークリスタルロッド』（SFC/ナムコ），『リング・オブ・サイアス』（PS/アテナ）

▶広島県東広島市・さだかねコレキヨ

システム

セーブ方式にも個性がでます

◀【埼玉県春日部市・若松朋久20才】……山田：アナログなセーブ方式としてパスワードなんてのもあります（アーケードでは現役ですが)。『ドラクエⅡ』の「ふっかつのじゅもん」入力など、儀式的な味わいがありました

緊急企画 読ホン流・文章の書きかた講座 第1回

いきなりですが，今月からしばらく短期集中連載というかたちで，読ホンをはじめとする投稿文の書きかたなどについて，カンタンにレクチャーしていきたいと思います。

というのも，最近寄せられる投稿の中には，内容はいいのに書きかたに問題があり，結局採用を見合わせた，というものが多いのです。言いたいことはわかるけれども，単なる悪口の羅列(られつ)になってしまっていたり，ヘンにカッコつけた文章にしようとするあまり，なにが言いたいのか主旨(しゅし)がさっぱりわからなかったり。こちらで文に多少手を加えることはありますが，文章そのものを大幅に書きかえることはできないのです。

読ホンに投稿してくださる読者のみなさんは，やはり現在のゲームやゲーム業界に対して，何か発言したいから筆をとっているのでしょう。しかし，そういった文章は自分以外の他人に見せる文章ですから，やはりだれが見てもわかるような形式にする必要があります。自分もえらそうに講釈できるほど腕があるわけでもありませんが，最低限の文章を書くための手助けになれば，と思います。

まず，読ホンのようにものごとについて論じる文章を書くときに，注意しなければならないポイントがあります。それは，

①その文章で何を表現したいのか，主題（テーマ）を決める。

②なぜその主題を表現しようと考えたのか，その理由を整理する。

③主題とその理由，そこから導かれる結論を，わかりやすく必要最低限の言葉で書きあらわす。

この3点です。これらはそうむずかしく考える必要はなく，だれにでもわかる理由で，自分の一番言いたいことを説明すればいいのです。その主張が正しいか正しくないか，納得できるかできないかはともかく，だれが見てもわかるようにすることが大事なのです。

①の「主題を決める」というのは，一つの文章で自分の主張を三つも四つもつめ込んでしまい，結局わけがわからなくなって結論がうやむやになってしまう，という場合がよくあるからです。テーマを一つにしぼり込み，簡潔明瞭な文章を心がけましょう。

一番むずかしいのは，実際に書きあげる段階の③でしょう。自分の実体験や雑誌などからの情報，あるいは自分なりの考えを，きっちりと筋道だてて言葉にしなければなりません。これぱかりは何度も文章を書いて慣れないことには，身につかない部分です。感情的な表現やまわりくどい言いまわしなどは避けて，「第三者から見て要点が一番伝わりやすい文章」を意識しましょう。　（以下次号）

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

TOKYO GAME SHOW'97 SPRING 「東京ゲームショウ'97・春」 4月4日～6日開催！

CESA（社団法人 コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会）主催の「東京ゲームショウ'97・春」が以下の日程で開催されます。この展示会は，パソコン／ゲーム機を問わず，ゲームを中心としたエンターテインメントソフトが一堂に展示される日本で唯一のショウです。今回は，101社が出展，前回よりも規模の大きいものになります。

■開催日：

4月4日（金）　ビジネスデー（特別招待日）

4月5日（土）　一般有料入場日

4月6日（日）　一般有料入場日

■開場時間：10時から17時

■会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）

東京都江東区有明3-21-1

■入場券発売：2月22日（土）前売券発売

●前売券　800円

●当日券　普通入場券　1,000円

特別割引券　500円

※小学生以下は入場無料

※特別割引券は，身体障害者手帳，戦傷者手帳，被爆者健康手帳，療養手帳（愛の手帳）のいずれかを提示の方。及び，介護が必要な場合，介護の方1名もしくは，満70才以上の方

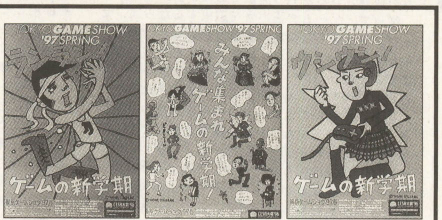
「東京ゲームショウ'97・春」ペア入場券をプレゼント！

「東京ゲームショウ'97・春」開催を記念してペア入場券（2枚1組）を20組40名にプレゼントします。応募要項は以下のとおりです。

■応募方法：ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号を明記し，下記宛先まで。

■応募方法：〒104 東京都中央区新川1-28-4-302「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼント「マイコンBASICマガジン」係

■締め切り：3月24日（月）当日消印有効



▲マルチタレントとして人気の奥山佳恵さんデザインによる「東京ゲームショウ'97・春」のポスター

『シヴィライゼーションⅡシナリオコンテスト in JAPAN』開催

メディアクエストでは，『シヴィライゼーションⅡ』のオリジナルシナリオを一般から募集しています。優秀作品は今春発売予定の『シヴィライゼーションⅡシナリオ～完全日本語版』に追加される予定ですので，みなさん，ふるって参加しましょう。

■応募要項

シナリオを保存した3.5インチ・フロッピーディスクと，以下の必要事項を記入した用紙を同封し3月末日までにご応募ください。

■応募方法

①住所・氏名・電話番号・年令・使用する場合はペンネーム・何によってシナリオコンテストを知ったか，800字以内のシナリオコンセプト（時代設定・目標・テーマ）を書いた用紙

②『シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版』（Windows用／9,800円）を使って作ったオリジナル・シナリオ・データを保存した3.5インチ・フロッピーディスク

①②を同封し，以下の宛先まで，3月末日必着でお送りください。

■送り先：〒141 東京都品川区上大崎4-5-37山京目黒ビル2F　（株）メディアクエスト　『CIV2シナリオ選考委員会』

■データ保存方法

作成したシナリオをゲーム内「インチキ」メニューにある「シナリオとして保存」を選択し，フロッピーディスクに保存してください。

※当選したシナリオの権利はメディアクエストに帰属します。

『GAMEPACK95』の新春キャンペーン

ダットジャパンでは，Windows95用ソフト『GAMEPACK95』の新春キャンペーンを実施中。期間は3月31日まで。

■対象者：「GAMEPACK95」の購入者で，キャンペーンパズル「スピナーの逆襲」の初級レベル以上を解いた人

■応募方法：官製はがきにパスワードと製品同封の応募シールを送付。

■賞品：毎月抽選で5万円の商品券1名，オリジナルテレホンカードが50名

■当選者の発表：各月末日で締め切り，翌月初旬にダットジャパンホームページ（http://www.datt.co.jp/）で発表

■ユーザーサポート：☎011-716-5310

『アドバンスド・タクティカル・ファイターズ（ATF）for Windows95』ドッグファイト選手権大会参加者大募集！

日時：3月20日（木）

12:00　集合（秋葉原会場と新宿会場）

13:00　予選開始

16:00　決勝戦　秋葉原会場vs新宿会場

場所：

秋葉原会場　T・ZONEミナミ7F　電脳宮殿

新宿会場　T・ZONEソリューションセンター10F Cyber Cafe

■申し込み方法

※インターネットで～締切日：3月10日（月）

URL＝http：//www.ea.com/eav/

※はがきで～締切日：3月10日（月）必着

①住所②氏名③年令④電話番号⑤参加理由⑥お持ちのフライト・シミュレーション・ソフト名を必ず書き添え　〒141 東京都品川区上大崎2-24-9　IKビル　エレクトロニック・アーツ・ビクター（株）「ATFドッグファイト選手権大会」事務局　まで。

※電脳宮殿，Cyber Cafeでの申し込み締切は，当日3月20日（木）10:30までに直接応募してください。

■優勝賞品：MMX搭載パソコン，フライトスティックなど。

『エビちゅも旅行に行きたいでちゅ～!!』発売記念イベント

2月19日に発売される「おるちゅばんエビちゅCD-ROM」"エビちゅも旅行に行きたいでちゅ～！！"編（ハイブリッド版／5,800円）の発売を記念したイベントです。

日時：2月19日（水）19時～（予定）

場所：タワーレコード渋谷店

出演：原作者の伊藤理佐さん

エビちゅ役の声優・三石琴乃さん

『マクロスDIGITAL MISSION VF-X』敵バルキリーのネーミング募集

バンダイビジュアルから発売されるプレイステーション用『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』のゲーム後半（第7ステージ～）に登場する敵バルキリー（ゼントラーディの秘密兵器）の名前を募集します。

なお，ネーミングは「＊＊＊＊バルキリー」のスタイルにしてください。

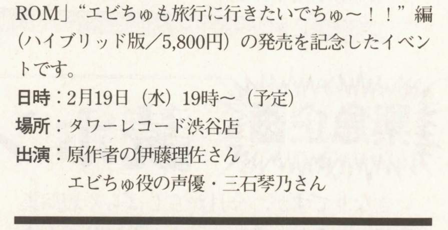
■賞品：敵バルキリー着色原画（河森正治氏サイン入り），サイン入りバーシブルポスター，ビデオ（マクロス劇場版3本セット），VF-19等身大立て看板など

■応募方法：官製はがきに①敵バルキリーの名前②住所③氏名④年令⑤職業（学生の場合は学年）⑥電話番号を明記し，以下の宛先までお送りください。

■応募先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「敵バルキリーネーミング」係

■締め切り：

2月28日（金）必着



ベーマガ おたのしみプレゼント 3

① ニンテンドウ64用ソフト『栄光のセントアンドリュース』

モーションキャプチャーによる本格派のゴルフゲーム。世界最古のゴルフコース・セントアンドリュース／オールドコースを画面上に忠実に再現！！

提供：セタ　2名様

② Windows95用ソフト『実機パチスロシミュレーター２』

実写取り込みのグラフィックでパチスロが楽しめる。パチプロの生活が味わえる実戦モードもついている

提供：ネクストン　5名様

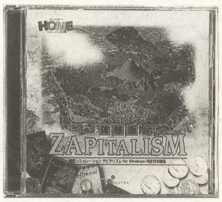
③ Windows95用ソフト『真怨霊戦記』

新開発による三次元音響システムによって刺激的なバーチャル・サウンド空間がひろがる新感覚アドベンチャー。天野由梨ら有名声優陣総勢20名以上が出演。

提供：フジコム
2名様

④ 体験版ソフト『ザピタリズム for Windows』完全日本語版

ある島での商店経営を想定したシミュレーション・ゲーム。売上ナンバーワンの店舗に仕上げるのはあなたの腕しだい。

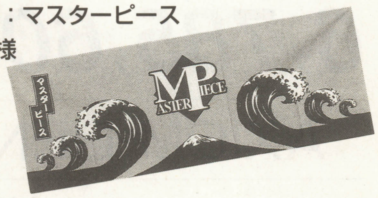


提供：エー・アイ・ソフト
1名様

⑤『マスターピース』ロゴ入り手ぬぐい

『ザ・コンビニ』でお馴染みのマスターピースのおしゃれ（？）な手ぬぐい

提供：マスターピース
5名様



⑥『栄光のセントアンドリュース』テレフォン・カード

ニンテンドウ64用『栄光のセントアンドリュース』のパッケージ・デザインを使用したテレカ

提供：セタ　5名様

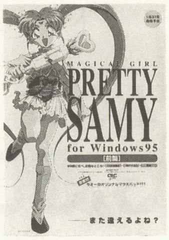
⑦『超空間ナイター　プロ野球キング』のテレフォン・カード

ポリゴンを使用したカメラ・アングルぐりぐりのニンテンドウ64用『超空間ナイター　プロ野球キング』のテレカ

提供：イマジニア
5名様

⑧『魔法少女プリティサミー for Windows95前編』のポスター

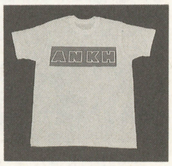
1月に発売されたばかりのアドベンチャー『魔法少女プリティサミー for Windows 95前編』販促用ポスター。



提供：AICスピリッツ

⑨『アンク２（AHKH2）』オリジナルTシャツ

数々の謎に満ちたツタンカーメンの謎に迫る知的アドベンチャーCD-ROM『アンク２』の発売記念オリジナルTシャツ



提供：レイ　10名様

⑩『シムコプター』グッズ・セット

発売中のWindows95用『シムコプター』を操縦士気分でプレイできる（？），かっこいいサングラスなどをセットで

- ●サングラス
- ●タケコプター
- ●ジグソーパズル

（今月発売されるWindows95用『シムゴルフ』のパズルもおまけ）

提供：マクシス
10名様

'97年１月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【１】Windows95/3.1両対応CD-ROMソフト『スクリーンファイター』は，兵庫県西宮市・**加藤勝也さん**他４名
【２】PC-9801版アクション・ゲーム『ジャンプバグ』は，青森県北津軽郡・**工藤公義さん**他１名
【３】プレイステーション版SLG『ヒロイン・ドリーム』は，滋賀県彦根市・**中筋孝一さん**他２名
【４】『ヒロイン・ドリーム』サウンド ・トラックは，**東京都江東区・三沢駿之介さん**
【５】『ガストSUPER COLLECTION vol.2』は，東京都東久留米市・**小松田恭子さん**他９名
【６】『探偵神宮寺三郎』のコースターは，大阪府松原市・**榎並英一郎さん**他９名
【７】『オベリスク』マウスパッドは，愛知県春日井市・**船橋雅史さん**他１名
【８】『Rasual & Baron』のマウスパッドは，香川県善通寺市・**富永　怜さん**他２名
【９】『タイムコマンドー』の腕時計は，神奈川県川崎市・**鈴木篤志さん**他２名
【10】『サクラ大戦』のテレカは，北海道札幌市・**石原範明さん**他４名
【11】『風来のシレン』のテレカは，岐阜県可児市・**原田健太郎さん**他２名
【12】『’97ファルコム卓上カレンダー』は，大分県速見郡・**杉田英一さん**他９名
【13】『キャバリーバトル3000』の'97年カレンダー付きポスターは，**東京都板橋区・鈴木　暁さん**他９名
【14】『ひんひんほーす』は，福岡県嘉穂郡・**西岡泰知さん**他１名
【15】『MISS』のポスターは，兵庫県神戸市・**小林知紀さん**他９名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：3月7日必着
発表：5月号（4月8日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン ウォーザード

レオ
1,684,000
おしょう
トミームナコ(群馬)

タオ
3,494,900
レベル1スタート8号
サブカルチャー(福岡)

ムクロ
3,507,300
AXIOM-DEN
PLAY CITY NASA(大阪)

タバサ
6,785,600
AXIOM-DEN
PLAY CITY NASA(大阪)

セガ/コンパイル ぷよぷよSUN

今月のトップ・プレイヤーは，初回にもかかわらず，いきなり16連鎖をキメてきた。3作目ともなるとさすがに手慣れたという感じが見られる。ただし，『SUN』では連鎖を作るだけが能じゃない。太陽ぷよをうまく利用することが高得点のカギとなる。

1,180,729
SPD-OPM-飼葉優里ぷ
マンモス城インベーダーハウス(大阪)

カプコン ストリートファイターEX

連勝することにより，コンプリート・ボーナスが得られる。8回以上勝ちつづけるとラストボスがベガから豪鬼に変わってしまい，苦戦を強いられることになるが，真のハイスコアラーなら，豪鬼を倒して高得点をねらえ！

1,238,300
ねずぎょ
ゲームプラザミッキー(広島)

「ウォーザード」キャラ別集計開始！

今月の注目ゲームのトップは，カプコンの新作格闘RPG**『ウォーザード』**だ！この『ウォーザード』は，今までのカプコンの格闘ゲームとちがい，キャラクターが成長していくシステムになっていて，パスワードによって継続プレイができる。しかし，集計の対象となるのはレベル1スタートのみとする。くれぐれも，おまちがえのないように。なおゲームのくわしいデータについては，好評発売中の「ALL ABOUTウォーザード」を参考にしてほしい。

『ストリートファイターEX』は，1回目の集計のためか申請数が少なかったこともあり，キャラ別ではなくまとめて集計。人気のストリートファイター・シリーズとあって今後多くの申請が予想される。申請数により，来月からキャラ別集計を開始。ちなみに，今月のトップは「ケン」を使用してのスコア。

『パズルボブル3』は今月から「2.5モード」も集計を開始した。どうやら，このモードのほうが点数が稼げるようだ。ちなみに「ふつうモード」でトップのS.S氏は，元祖『パズルボブル』もスコア更新している強者。

『レイストーム』は「R-GRAY1」で4連続トップをとっていたFUSの牙城がついにくずれた。今月のトップ・プレイヤーは，ゲームセンターコパIIIのMST氏。じつは，彼の通う神奈川のゲームセンターコパIIIは,今月をもって掲載を終了する。まさに，最後を飾るにふさわしいメモリアル・スコアとなった。MST氏には他のゲーム・センターに行って2回，3回と防衛を重ねてもらいたい。

『レイブレーサー』は今月もゲームイントーヨコがスピード違反。はたから見ると限界と思われるタイムなのだが，よくここまでタイムを縮めるものだ。しかも各コースごとにレーサー(プレイヤー)がちがうようで，層の厚さをうかがわせる。

今月から集計を開始した**『ブレイカーズ』**だが，キャラ別での集計は今のところ予定なし。また，今月キャラ別集計を予定していた**『ライデンファイターズ』**は，「ジャッジスピア」に人気がかたよったため，行なっていない。

(押田隆太，宮崎良太)

■パズルボブル3（タイトー）

モード	スコア	スコアラー	店　名
ふつう	560,116,450	SOLID-S.S	ゲームプラザイエローハット（愛知）
2.5	626,409,090	NCP-ねこん	オレンジペコ（愛知）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	21,479,800	NCP-ねこん	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
グレイ	7,791,100	CYR-KSL-WARRIOR	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
キララ	17,071,300	NCP-ねこん	オレンレペコ（愛知）

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
R-GRAY1	17,012,600	L2A-MST	ゲームセンターコパIII（神奈川）
R-GRAY2	25,897,400	T³-WIZ	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

■ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）

アレンジ・モード	スコア	スコアラー	店　名
ギャラガ	1,398,560	CYR-KSL-WARRIOR	PLAY CITY NASA（大阪）
ゼビウス	6,147,840	KUMAMOTO	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店　名
初級T.T.	1′44″124	北越谷すきま産業（レジ募集）	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
中級T.T.	1′49″822	PNT-ぽん	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
最上級T.T.	1′34″929	すきまコンツェルンGKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ナッシュ	3,136,000	メタルファイターよっしいぶい	GAME'S MILK（京都）
ガイ	3,567,300	ヨッシーV	GAME'S MILK（京都）
サガット	3,048,100	クイック-ASM(虎)	TAITO INN町田（東京）

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ブランカ	1,935,100	(文)	ゲームコーナーフジ（東京）
サガット	2,271,400	CST(ゆ)	PLAY CITY NASA（大阪）

■龍虎の拳2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リョウ・サカザキ	2,675,397	★一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
リー・パイロン	2,659,962	のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）

■餓狼伝説（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	1,188,700	WZH	GAME'S MILK（京都）
ジョー・ヒガシ	4,640,000	WZH	GAME'S MILK（京都）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ブレイカーズ（SNK／ビスコ）	17,721,200	MIZ神-ZZ(か)	GAME's WiLL（京都）
ライデンファイターズ（セイブ開発）	54,741,920	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
わくわく7（SNK／サンソフト）	42,993,100	花山薫	プレイシティ24（北海道）
デッドオアアライブ（テクモ）	1′47″65	デド歴5日NGP-(殺)-N	西銀座ゲームプラザ（山梨）
ティンクルスタースプライツ（SNK／ADK）	2,674,280	のりP	PLAY CITY NASA（大阪）
セカンドアースグラティア（ジャレコ）	7,586,420	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
セガツーリングカーチャンピオンシップ（セガ）	2′41″444	ZKB-LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
サイドバイサイド〈超上級〉（タイトー）	2′36″26	右にときメモ左にプリクラ	タイトーイン戸塚西口（神奈川）
バンバンボール	19,695,990	悶悟龍パポちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
サムライスピリッツ天草降臨（SNK）	3′20″47	SSC-VAP（FF7はユフィ派）	荏原ゲームコーナー（東京）
対戦とっかえだま（コナミ）	3,575,200	LAC-HERO	オレンジペコ（愛知）
ギャロップレーサー（テクモ）	7′42″20	サクヤマ勝利	TILT神保町（東京）
ダンシングアイ（ナムコ）	11,925,200	ケーユー	TILT神保町（東京）
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡（カプコン）	4,292,800	FAD-IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉（エイティング／ライジング）	34,626,978	HDK	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
風雲スーパータッグバトル（SNK）	732,850	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）
ジェットウェーブ〈初級〉（コナミ）	1′28″030	GKK-LIE(天)	東京レジャーランド小岩店（東京）
ワインディング・ヒート〈初級〉（コナミ）	1′43″236	GKK-LIE(天)	東京レジャーランド小岩店（東京）
ロックマン2ザ・パワーバトル（カプコン）	1,359,500	ロックマン10周年記念	アミューズメントスペースフジ（大阪）
スターグラディエイター（カプコン）	1′36″03	G.M.C.悶悟龍T.H	モンキーハウス本館（福岡）
ソウルエッジVer.II（ナムコ）	1′45″56	す彦ト4え苦ウBじGKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
バブルメモリーズ〈ストーリー〉（タイトー）	33,180,150	ソフトクリーム何個だっけ？DOH(S)	オレンジペコ（愛知）
戦国ブレード〈アイン〉（彩京）	1,920,200（2周目7面）	OS-KSR-MOO	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
マジカルドロップ2〈ストーリー〉（SNK／データイースト）	6,206,178	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ストリートファイターZERO2〈サガット〉（カプコン）	3,250,900	GDS-S.D	ゲームコーナーフジ（東京）
電脳戦機バーチャロン（セガ）	1′58″49	JAG-MIYA氏	プレイスポットするぽん（東京）
セクシーパロディウス〈イワン〉（コナミ）	6,922,300	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	17,201,520	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間（岐阜）
19XX〈モスキート〉（カプコン）	18,903,800	YGA-IBA	アイリン夢空間（岐阜）
ぱずり（メトロ）	5,532,900	F・K-モリソヴァ(よ)	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
バーチャコップ2（セガ）	994,424	X	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
ソニックウイングス3（SNK／ビデオシステム）	5,349,700	PPR-NGM	タイトーイン002スタジアム（大阪）
鉄拳2Ver.B〈吉光〉（ナムコ）	1′18″31	阿波主水本田	アミューズメントスペースビッグウェーブ（高知）
ストライカーズ1945〈震電J7〉（彩京）	2,193,500	クリアしただけ	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ヴァンパイア ハンター〈モリガン〉（カプコン）	6,940,100	DYB-スカロマニアはに丸先生ごめん	ゲームプラザニュー日の出（長野）
キャノンダンサー（ミッチェル）	6,319,380	G.GET	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
セガラリーチャンピオンシップ〈上級〉（セガ）	2′11″22	ぎるはまQ(爆)隊長	東京レジャーランド小岩店（東京）
パズルボブル（SNK／タイトー）	61,009,720	SOLID-S.S	トミームナコ（群馬）
ぷよぷよ通（セガ／コンパイル）	1,004,908	水平さいか	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
豪血寺一族〈豪血寺お種〉（アトラス）	1,782,600	ATF-(D)	トミームナコ（群馬）
爆烈ブレーカー（カネコ／サミー工業）	1,329,170	FGM-UKA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ワールドヒーローズ〈ジャンヌ〉（SNK／ADK）	2,516,600	ニンニクラーメンチャーシュー抜き	トミームナコ（群馬）
タンクフォース（ナムコ）	1,179,200	EL.PAJARILLO	TAITO INN町田（東京）
クイズネオ&ジオ（SNK）	195,000	WZH	GAME'S MILK（京都）
ロボコップ2（データイースト）	9,505,400	WZH	GAME'S MILK（京都）
シークレットエージェント（データイースト）	1,125,900	ZERBERUS-K.M(邪)(ル)(リ)(ル)(リ)	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
ワルキューレの伝説（ナムコ）	2,047,170	GRI-HONE-KSG(ま)	アイリン夢空間（岐阜）

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	7′08″31	J. B. S	ナコルル　ALL
サムライスピリッツ天草降臨	7′09″51	RIA	火月　ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,938,400	富沢　つよし	ダン　ALL サバイバル　M
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,793,900	R. B	ローズ　ALL サバイバル　M
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,653,600	ゆっけ	ダルシム　SVM ALL
マジカルドロップ2	327,146	GMS	ひたすら　モード

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7	13,077,100	今田徹也	ALL ダンディJ
わくわく7	3,454,900	I.MEIDEN	ALL スラッシュ
サムライスピリッツ天草降臨	6′55″59	R.H	ALL　羅刹使用 ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	7′02″15	K.2	ALL リムルル
レイブレーサー（最上級T.T.）	2′18″56	K.N	ALL

プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	5′47″54	ATO	ALL 羅刹タムタム
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	45,630,460	PLO-T.	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,784,800	PLO-臨-Y.K	ALL　根性 藤崎詩織

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドォアアライブ	2′32″40	QSR	ALL リー
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	39,472,310	QSR-リキさま！！	ALL 連
対戦とっかえだま	2,096,500	バニラ最強団団員改	ALLひろし＆ひとみ 19連鎖
サムライスピリッツ天草隆臨	3′46″32	カニのじ	ALL 天草
X-NENvsストリートファイター	1,908,500	外道園長	ALL　ストーム セイバーハウース
バトルガレッガ	14,510,770	T-吉村　聡	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	13,912,800	T-吉村　聡	ALL ゴールデンバット
蒼穹紅蓮隊（朏　良太）	18,449,035	KRL-バイキン	6面 B×5　連
ツインビーヤッホー	8,000,090	KRL-バイキン	ALL 連
ダライアス外伝	9,735,840	YMF	ALL　連 ノーミスノーボム

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5533

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	520,783	初プレイスコア T. M（みくりや）	ALL　Nov式14連鎖
蒼穹紅蓮隊（国村　リカ）	13,510,713	ダサ坊FJK安	1月5日
デッドオアアライブ	4′07″46	DDT	ザック
デッドオアアライブ	2′24″85	KSK	カスミ デンジャー
デッドオアアライブ	3′56″03	じゅて～む兄弟子	ゲン・フー
ぷよぷよ	1,650,792	T. M（みくりや）	ALL 786ぷよ

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,940,100	DYB-スカロマニアはに丸先生ごめん	ALL　48HX連同必尻 18,76万おち
ストリートファイターEX（春麗）	1,080,000	EDO様、ミナス君 ビデオありがとう♡	ALL　乱入なし 連
ウォーザード（タバサ）	1,409,800	FOOL-FOX	Lv.32　ブレーズまで
ウォーザード（レオ）	1,525,900	LAW	Lv.32　ラス
ウォーザード（タオ）	2,286,800	H. L. F	Lv.32　P×1 ALL
ウォーザード（ムクロ）	2,182,000	DOG	Lv.32　ラス
わくわく7	30,544,400	H. L. F	ALL　P4おち まるるん
ティンクルスプライツ（コウモリ君）	2,001,570	DYB-スカ○ロマニア2回転半美しい	ALL　1ミス
デッドオアアライブ	2′13″00	EDO	ALL　バーススモード　バイマン
クレオパトラフォーチュン	8,707,550	RAY	ALL

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（リュウ）	1,051,700	殺陸星人森の要性（師範代）AHO	
わくわく7	17,197,100	IBM	ALL スラッシュ
わくわく7	14,766,600	DDM	ALL アリーナ
わくわく7	17,056,700	A	ALL ダンディJ
ザ・キングオブファイターズ'96	1,078,100	BO9	ALL
ティンクルスタースプライツ（ティンカー）	1,645,640	殺陸星人森の要性（師範代）AHO	ALL 53連
蒼穹紅蓮隊	9,576,610	殺陸星人森の要性（師範代）AHO	1月6日
デッドオアアライブ	2′46″11	SSK	ALL バイマン
デッドオアアライブ	3′01″65	T. O	ALL ザック
デッドオアアライブ	4′17″31	DDT	ALL かすみ

勝負館　福島
郡山市駅前2-4-19　ハシモトビルBF1　☎0249-22-8283

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,321,400	FTO	ALL ナッシュ
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,262,220	T・S	ALL ケン
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,954,200	IKE ナッシュ	ALL P×12==15　サバイバル
ストリートファイターZERO2 ALPHA	966,100	NAKA ケン	ALL P×5　サバイバル
X-MEN VSストリートファイター	1,784,600	STK	リュウ・セイバートゥース　ALL
サムライスピリッツ天草降臨	7′24″06	BEE	タムタム ALL
対戦とっかえだま	2,220,800	ACE	あやめ ALL
パズルボブル2	35,671,950	ACE	27面まで
ときメモ対戦パズルだま	1,839,600	FUJ	古式ゆかり ALL15連
スーパーパズルファイターIIX	220,780	FTO	レイレイ ハード8面まで

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国ブレード（ユーニス）	1,577,200	KSC-TAD	2-6　連 1周103万
戦国ブレード（翔丸）	1,498,700	MAO.H	2-5　連
戦国ブレード（こより）	1,427,300	KSC-TAD	2-4　連 1周98万
ストライカーズ1945（震電J7）	1,291,500	MAO.H	2-5　連
レイストーム（R-GRAY1）	10,131,800	MAO.H	8面　連

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドオアアライブ	1′52″63	ZZZ	ALL ジャン・リー
デッドオアアライブ	3′42″23	HiRo	ALL レイ・ファン
デッドオアアライブ	2′36″63	レロレロ党ハル蔵	ALL ザック
バトルガレッガ	10,958,450	しんれろれろとうそうだん（略）さる	R-7中ボス 4号機　Ⓑ連付
バトルガレッガ	13,349,730	花満開で12万発	ALL　Ⓑ連付 ボーンナム
バトルガレッガ	11,864,630	MAXフェチ	ALL ガイン　Ⓑ連付
マクロスプシス	1,536,440	てきとうスコア	R-7 YF-19
D&D②	3,292,617	NKIII-根岸京三郎	ALL　4分×7 M・ユーザー
サムライスピリッツ天草降臨	4′24″60	魔鈴ちゃん	ALL シャルロット
わくわく7	13,335,500	MARS. REI	ALL スラッシュ

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1の4　☎0246-22-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'96	1,070,500	坂本真綾	ALL
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,922,100	坂本真綾	ALL P×14
ストリートファイターZERO2（豪鬼）	2,992,700	坂本真綾	ALL P×13
バトルガレッガ	11,870,590	IPC-	ALL ゴールデンバット

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	111,336	…	8面 ふつう
バーチャファイター3	1′45″12	B.D（スノーボーダー）	ALL AKIRA
クレオパトラフォーチュン	9,502,210	EGC-てる君	ALL B=1669
ゼビウス3D/G	3,271,390	美乳!榎本　加奈子	ALL　残0 ※5設　連付
バトルガレッガ	15,585,290	ででで大王	ALL ガイン
バトルガレッガ	14,516,630	DBL-ごろたん	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	14,329,380	LTC-吉村　聡	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	14,132,690	NGT-キャサ夫	ALL 4号機
ブロワシード	453LINE	KYO～♡（すーる重視!）	Lv.89 999,743連付
★電脳戦機バーチャロン	1′58″49	JAG-MIYA氏	ALL RAIDEN

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★わくわく7	42,993,100	花山　薫	ALL　連、同 アリーナ
ウォーザード	2,564,000	あごう	ALL ムクロ
バトルガレッガ	13,459,970	松嶋　菜々子	ALL ボーンナム
レイストーム（R-GRAY1）	13,146,750	GSS-MLD-ATS	8面　2P側
デッドォアアライブ	1′50″28	SHADW	ALL カスミ
デッドォアアライブ	2′02″11		ALL バイマン
デッドォアアライブ	2′28″11		ALL ザック
デッドォアアライブ	2′38″23		ALL リュウ・ハヤブサ
デッドォアアライブ	3′50″45		ALL レイ・ファン
デッドォアアライブ	4′24″50		ALL ゲンフー

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティクルスタースプライツ	1,987,150	織原	ALL メディウス
パズルボブル3	21,563,010	NAL-NED	VSモード 難しい
ウォーザード	834,400	NAL-NED	
クレオパトラフォーチュン	16,537,980	umi	ALL
わくわくアニマルランドJr.	56ぴき	どうだすごいだろう	右手のみ
レイストーム	689,000	たけさまステキ♥	グレイ1
ストリートファイターZERO2	823,100	たけさまステキ♥	チュンリ
ストリートファイターZERO2	622,600	たけさまイヤーン♥	ナッシュ
ロジックプロ	5,200	たけさまラブラブ♥	
ライデンファイターズ	56,800	すっごーい たけさま♥	

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プリクラ大作戦（クララ）	24,659,300	LKR	ALL必付 リッチ
プリクラ大作戦（キララ）	21,910,400	ALT-KAI-XAN	ALL必付 J・フロスト
ウォーザード（タオ）	2,552,700	えび	ALL連
バトルガレッガ	14,733,170	てんちょう	ALL連　ワイルドスネイル
ダンシングアイ	10,723,600	LOL	ALL　残×2
レイダース5	1,752,100	SAL	81（3-17）面

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★'97年は『Gダライアス』,『ストⅢ』などの目玉ゲームでスタートです。どんな1年になるかな？

●JOYCOM平店（福島）
★昨年12月25日をもって当店は閉店いたしました。今まで御来店いただいたお客様にお礼申し上げます。

●勝負館（福島）
★今年も新年早々新作ゲームがキタイ大です。『鉄拳3』『ストⅢ』など，新作ゲームは当店にて！　by 五十嵐

●PC巣鴨店（東京）
★狂った店員シリーズ。ただ今来店すると「いくぞセンター！」などと叫びながらC・ジャックで鬼の千本ノックをしている店員を見ることができます。　by F沢威一郎

●タイトーイン戸塚西口（神奈川）
★当店のハイスコア申請時間は，月・火・水・金の10:00～17:00まで。店員岡花が店にいるときのみです。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★ただ今，今冬から春にかけて話題の新作が続々入荷中です。とくに対戦台には話題の新作を数多く取りそろえております。

●ゲームインパートナー（千葉）
★『バーチャ3』1プレイ50円で稼働中です。

●ゲームコンドルパートⅡ（静岡）

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション VOL.1	6,147,840	KUMAMOTO	ALL (連) EX3クリア
★ナムコクラシックコレクション VOL.1	1,396,660	CYR-KSL -WARRIOR	ALL (連)
★プリクラ大作戦（グレイ）	7,791,100	CYR-KSL -WARRIOR	ALL (必)
ぷるるん	4,567,300	F・K-モリソヴァ (よ)	ALL
★ぱづり	5,532,900	F・K-モリソヴァ (よ)	ALL
ウォーザード（タオ）	1,821,500	タケコプター	ALL (連)
ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	1,600,700	ヘリトンボ	ALL (連)(必)

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	14,963,030	NGT-キャサ夫	ALL ワイルドスネイル
★サムライスピリッツ	3′20″47	SSC-VAP（FF7はユフィ派）	ALL 天草らせつ
★サムライスピリッツ	3′29″82	SSC-VAP（エルステ命♡）	ALL 服部しゅら
★サムライスピリッツ	3′51″90	BTM-KSM(恵)	ALL 風間しゅら
★サムライスピリッツ	4′34″68	EGC-(神)STR（次はチャムチャム）	ALL タムタムらせつ
★サムライスピリッツ	4′37″33	KY3-せりⓐ	ALL ガルフォードらせつ
★サムライスピリッツ	5′15″02	EGU-MIS	ALL 破沙羅らせつ
★サムライスピリッツ	5′36″24	EGU-(神)STR	ALL 骸羅しゅら
★サムライスピリッツ	5′41″56	KY3-せりⓐ	ALL リムルルらせつ
ワインディングヒート	1′43″330	EGU- MKZ	完走 F40使用

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	4′45″93	つっこみの拓R	ALL ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	5′54″49	B. J	ALL シャルロット
サムライスピリッツ天草降臨	5′59″98	ヘッドトータス	ALL タムタム
レイストーム（R-GRAY2）	17,378,100	ケンイチ金返せ A. S	ALL
対戦とっかえだま	15連鎖	やま～の	確変アリ
バーチャファイター3	1′30″90	NGP-ORS N	ALL カゲ使用
バトルガレッガ	10,887,160	水戸泉ピンノ助	ALL ミヤモトもうないよ
バトルガレッガ	12,490,820	K. F戻ってきて	7面 ワイルドスネイルまた入るかも

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ（メモリー女王）	2,377,692	メイデイプロジェクトJ●	ALL 1＝＝＝バグ
ティンクルスタースプライツ（ド・ケスベイ）	2,143,330	不熱心にシノラー（ムフー）	ALL
ティンクルスタースプライツ（アーサーシュミット）	2,058,560	ボロイトン使用者	ALL
★ダンシングアイ	11,925,200	ケーユー	ALL ラス面Ⓑ
★ギャロップレーサー（サクラバクシンオー）	7′42″20	サクヤマ勝利	全レース1着
パズルボブル3（2.5モード）	354,410,670	Lunatic-EPI	ALL 表Wゾーン
セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′42″928	ATF-TTK-OWA	ALL 2号車
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,265,770	健介inサイパン	ALL
タンクフォース	1,163,700	EL PAJARILLO	ALL (連)なし
クレオパトラフォーチュン	999,999,990	その翌日。	ALL Lv.1から

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'96	797,500	るーしど	ALLクラークテリー
レイストーム（R-GRAY2）	20,018,750	高橋 勇一	ALL
X-MEN VSストリートファイター	1,345,900	コーヘイ	ALLマグニートー、ウルヴ
ステークスウィナー2	31億5,690万円	ゲーマー	アースクェイク
ステークスウィナー2	12億440万円	あかさ	スーパーモデル
イエローキャブ	8,640	大介	

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビル　B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3	18,922,270	DIVA	ALL
バーチャファイター3	2′59″64	ZEX	ジェフリー使用
スターグラディエイター	4′32″88	ACE	ビルシュタイン
スターグラディエイター	4′30″54	ミドルソン伍長	ガモフ
X-NENvsストリートファイター	1,342,400	M.N	ALL 春麗＆ストーム
バトルガレッガ	7,308,720	ミーコの子分	5面 ガイン

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xメンvsストリートファイター	1,214,700	RIN	チュンリーリュウ
雷電ファイターズ	15,321,730	岩原寮	AESIS
アルペンレーサー2	1′42″500	765	レースモードハイスピード

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18　サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′35″96	コンニャク	タカアラシ
X-MEN VSストリートファイター	1,160,300	NOB（リュウ・チュン）	IC ALL
ザ・キングオブファイターズ'96	766,800	M. W（テリーアンディ、クラーク）	IC ALL
ザ・キングオブファイターズ'96	570,000	UBA（テリーアンディ、ジョー）	面数不明
ダンシング・アイ	8,648,900	T'ナワヤ	IC ALL サル数×3
レイストーム（R-GRAY2）	22,953,000	T'キバヤシ(て)	IC ALL
エイリアンVSプレデター（ウォーリアー）	3,059,200	K. N	ラスボスおち

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーサスネットサッカー	21	クイック-PYO	ALL ブラジル使用
クレオパトラフォーチューン	217,385,140	クイック-電子ちゃん♡	Lv.95 BI535
レイストーム（R-GRAY1）	16,626,100	クイック-FUS	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	25,623,500	T^3-WIZ	ALL
★ストリートファイターZERO（サガット）	3,048,100	クイック-ASM(ふ)	ALL(連)(必)
ストリートファイターZERO（豪鬼）	3,170,800	風の為、途中でリタイヤ	ALL(連)(必) 39度4分出た！
★タンクフォース	1,179,200	EL. PAJARILLO	ALL 2UP ノーミス、残×4

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎050-238-0425

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,585,130	DAB.S	ALL(連) 15万落ち
ウォーザード（レオ）	1,450,200	ATC-KTL-N.F	ALL(連)(必) パスワード未使用
ウォーザード（タオ）	2,347,300	DENK	ALL(連)(必) パスワード未使用
ウォーザード（タバサ）	2,152,900	KiKu	ALL(連)(必) 一応クリアー
ウォーザード（ムクロ）	2,436,800	つる	ALL(連)(必) パスワード未使用
★スーパーストリートファイターII（ブランカ）	1,935,100	(文)	ALL(連) 爪×1 39R P×19
レイストーム（R-GRAY1）	16,187,800	ATC-KTL-N.F	ALL(連) うんこ点
★ストリートファイターZERO2（サガット）	3,250,900	GDS-S.D	ALL(連)(必) P×16
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,753,700	うんこ（すきま部下）	ALL(連)(必) うんこたれ
レイブレーサー（初級T.T.）	1′44″157	すきまでうんこ（すきま上司）	完走 ギヤ(連) 44秒切れよ

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（テクニカルTT）	2′08″803	青木裕子♡	ダウンヒル使用
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′56″144	OTL	ダウンヒル使用
★セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′41″444	ZKB-LED. rf	メルセデスMT
アクアジェット	1′42″45	GKK-LIEⓇ	ALL
★プリクラ大作戦（クララ）	21,479,800	NCP-ねこん	ALL
ロックマン2	1,298,400	咆哮野郎まJU	ALL フォルテストーリー3
対戦とっかえだま	1,804,400	SHW-ぴろしき	ALL 白河イースター

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY1）	17,012,600	L2A-MST	ALL (必)
ワルキューレの伝説	2,031,740	QQQ	ALL (連)
★爆烈ブレイカー	1,329,170	FGM-UKA	ALL (連)ミフネ
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	49,604,910	KMC-TEM	ALL (連)
ウォーザード（ムクロ）	1,514,100	ARC-SUP	ALL
アルゴスの戦士	3,048,650	テトリスカンスト1000回以上ZAP	17面 (連)
バトルガレッガ	10,816,600	さとしん先生	ALL ボーンナム

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（バイパー機）	24,603,750	TFF	6面 連付
ナムコクラッシックコレクションVOL.1（ゼビウス）	3,695,660	(柏)DIN-PAN	EX-1クリアS OL(八)アレンジ(連)
サムライスピリッツ-天草降臨-	4′16″28	GSM-亀	ALL 修羅 服部半蔵
サムライスピリッツ-天草降臨-	5′09″77	GSM-亀	ALL 修羅 橘右京
★セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″22	ぎるはまQ(轟)隊長	ランチャ MT
★ワインディングヒート（初級コース）	1′43″236	GKK-LIE	完走
★ジェットウェーブ（初級コース）	1′28″030	GKK-LIE	完走

プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	32,382,980	CCC	7面 連付 SPEAR使用
パズルボブル3（対戦）	696,650	青の洞屈	9面 チンクル使用
ストリートファイターEX	656,600	CCC（何故か垂直ジャンプ）	C-JACK使用 豪鬼で負ける。

タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖魔忍法帖	1,134,000	クリゲー処理隊NO.3	3周目ガイコツ
ニュージーランドストーリー	412,450	キウィも空を飛ぶ事ができるんだ！	ALL 4機設定 ジャンプ(連)付
ゲーム天国T. A（ブーペラ）	11,845,300	ブー	T. A ALL
デッドオアアライブ	2′28″10	クリゲー処理隊NO.3	ALL かすみ
★サイドバイサイド	2′36″26	右にときメモ左にプリクラ	超上級 スープラ AT
ライデンファイターズ	41,142,940	包K紅連隊五号機	ALL ジャッジスピア
ブレイカーズ	17,429,500	エレクトロニクス岡花（ロン毛メガネ）	ALL タオロン
ぷよぷよSUN	576,780	東横線にカバン忘れて死亡	ウィッチまでふつう

★年忘れコンドルゲーム大会を実施しました。見事『サムライスピリッツ天草降臨』で優勝したのはP.Sさんでした。参加者全員へのプレゼントも御好評いただいたようで，うれしい限りです。本年もよろしくお願いします。

●オレンジペコ（愛知）

★Y.HARA様，MIZ神様，NPAのみなさま，チャレンジバンバンの方々（名前聞かなくてすみません），その他スコアラーのみなさま，御来店ありがとうございました。by 店員倍損

●ゲームセンターニュースター（三重）

★『パズルでポン』。なんと当店ALL達成2人目は女性の方！あんなむずかしいゲームをALLするとはおそるべし。

●GAME'S MILK(京都)

★『ストリートファイターZERO』（ガイ）／3,67,300／ヨッシーV／ALL★『餓狼伝説』（テリー）／1,188,700★『餓狼伝説』（ヒガシ）／4,640,000／WZH／ALL★『クイズネオ＆ジオ』／195,000／WZH／ALL（シナリオ2）

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★オールゲーム50円で営業しています。もっと対戦を盛り上げるぞ～！　担当　氷室

●TILT堺東（大阪）

★『MVS』による対戦台をつくりました。『餓狼』シリーズ，『K.O.F』シリーズ，『ワーヒー』シリーズ，『サムライ』シリーズなどからスタート！気まぐれに入れ替える予定です。なつかしのネオジオ系格闘ゲームで対戦したい方は御来店ください。

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（イワン）	6,922,300	VMT-ABU	ALL (連) 1周221万
レイストーム（R-GRAY2）	24,401,500	T-キバヤシ(で)	ALL
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,294,440	DAB.S	ALL (連)
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	30,308,651	VMT-RED	ALL (連)
バトルガレッガ	14,775,910	胃痢サワー	ALL ボーンナム
★ウォーザード（タバサ）	6,103,500	SnRun-y	ALL (連) PW無し LV26
ウォーザード（ムクロ）	2,610,100	SnRun-y	ALL (連) PW無し LV16
ウォーザード（タオ）	2,134,100	SnRun-y	ALL (連) PW無し LV14
ダンシングアイ	10,936,750	ECM-ZENJI	ALL 1ミス×32000
★シークレットエージェント	1,125,900	ZERBERUS-K.M (り) (り)	ALL (連)

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ（ストーリー）	1,643,890	チャ買人	ALL
ティンクルスタースプライツ（シュミット）	1,731,070	下手すぎ	ALL
ティンクルスタースプライツ（メモリー）	1,986,160	YAT天上院桂	ALL
ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	1,606,550	IWX	7面
ティンクルスタースプライツ（ティンカー）	1,448,270	藤永慧	7面 MAX60HIT
ティンクルスタースプライツ（なんじゃ）	1,249,040	イワン	ALL
★レイストーム（R-GRAY2）	25,897,400	T^3-WIZ	ALL
★バーチャコップ2	994,424	X	ALLJ×507 T×82
デッドォアアライブ	2′31″01	ぱんちら大好き☆ミ	ALL かすみ
わくわく7	21,069,000	系・S	ALL ダンディーJ

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（上級）	14,275	マスタ==	ALL
ビクトリーラップ（ハイスピード）	2′26″28	Dt中村	完走　上級
パズルボブル3	98,603,720	Dt中村	ALL
ライデンファイターズ	6,231,900	RAB	S-4
ダイシングアイ	611,500	Dt中村	R-5
上海　万里の長城	703,970	T. N	R-30 ハード設定

ゲームランドバスタードスト本八幡店　千葉
市川市八幡2-6-7アズマビル地下1階　☎047-333-2077

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊	14,612,260	はせ	屠竜使用
19××	11,171,100	まるい	モスキート使用
レイストーム	10,224,400	T2	R-GRAY2使用
バブルメモリーズ	5,554,130	NNP	物語30西 ノーマル
ザキングオブファイターズ'96	742,800	M,Y-剣魂	チームエディット

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎0773-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	14,096,300	BATTU！！	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	8,913,720	320gハンバーグ	6面 ガイン
レイストーム（R-GRAY1）	8,759,000	宇宙パワーX	6面
レイストーム（R-GRAY2）	15,302,050	宇-ST-TOS	6面
サムライスピリッツ天草降臨	12′54″35	ラリラリ	ALL 半蔵
上海III	98,900	ラーリー穴埋め	ALL

●PC島大前店（島根）
★『K·O·F'96』大会には，多くの方々の参加がありました。ありがとうございます。今後もコスプレOKの大会をやるつもりです。
●モンキーハウス本館（福岡）
★悶悟龍会員募集中。詳細は当店にて。
●青木玩具（長崎）
★『サムライ』すごい人気です。この号がでる頃には『R.B餓狼SP』と『わくわく7』も入荷していると思います。　担当　VIC

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16　酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★蒼穹紅蓮隊（国村　リカ）	34,626,978	HDK	ALL ボム8
バトルガレッガ	14,024,770	CHAT-ああるじーぶー	ALL ワイルドスネイル
ライデンファイターズ（ジャジスピア）	53,423,580	ZKB-NUR⑧級	ALL 150万落ち
ライデンファイターズ（デバステーター）	44,858,570	JAL	ALL 1ミス
セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″27	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ完走
セガラリーチャンピオンシップ	3′14″83	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ完走　チャンピオンシップ
ぷよぷよSUN（ふつう）	636,672	M. K-マドカ	何故か9面ミス すぐにぬかされる
パズルボブル3	92,083,860	KSD-パズル兄ちゃん	ALL ふつう
ウォーザード（タオ）	2,116,300	エセ練金T×R	ALL Lv.13まで
アルペンレーサー2（ハイスピードコース）	1′46″878	CYR-BAD	T. T ダウンヒル

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17　八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	757,300	9MH	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,477,200	F・T	ALL サバイバルモード
ヴァーサスネットサッカー	18	POO	ALL ブラジル使用

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	5′28″00	HARD-M.M	ALL 花諷院骸羅　修羅
サムライスピリッツ天草降臨	6′31″23	HARD-M.M	ALL 千両狂死郎　修羅
サムライスピリッツ天草降臨	5′18″92	茶柱	ALL ナコルル　修羅
サムライスピリッツ天草降臨	6′42″03	HEPPY	ALL 覇王丸　羅刹
パズルボブル3（2.5モード）	266,072,130	PRO-KEDS	28面
パズルボブル3（ノーマルモード）	132,001,800	PRO-KEDS	ALL
ザ・キングオブファイターズ'96	1,106,400	正義のIKA	ALL
ストリートファイターEX（プルムプルナ）	872,000	MGN-NAD	ALL
ストリートファイターEX（ガイル）	788,500	ASS-ニッシー西	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソウルエッジVerII	1′45″56	す産ト4え苦ウBじ GKK-3っど	ALL (連)(必)なし ヴォルド
セクシーパロディウス（イワン）	6,825,300	VMT-ABU	1周213万 ALL (連)
★マジカルドロップ　2（ストーリーモード）	6,206,178	ZAC-Ristar	ストレングス使用 ALL (連)付
バトルガレッガ	17,144,110	はてん音使用 DB L-MOL-NAI	ALL ガイン
★キャノンダンサー	6,319,380	G.GET	ALL 残×2 (連)付
★ストライカーズ1945（震電J7）	2,193,500	クリアしただけ	ALL 残0 1周115.5万
★ぷよぷよ通	1,004,908	水平さいか	ALL Ⓑ708
★レイブレーサー（初級T.T.）	1′44″124	北越谷すきま産業（レジ募集）	ギア(連)完走
★レイブレーサー（中級T.T.）	1′49″822	PNT-ぽん	ギア(連)完走
★レイブレーサー（最上級T.T.）	1′34″929	すきまコンツェルン GKK-ろっど	完走かベターン有 初級朝日奈JUN

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッドレース（レース初級昼）	2′21″26	CRAZY-SKB	フェラーリF40
アルペンレーサー2	2′44″862	くまはつらいOZ	テクニカルコースレース　モーグル
アクアジェット	1′44″83	上級はつらいOZ	スタンダードコース
わくわく7	28,342,400	SNT新井	ALL まるるん
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	37,361,290	von dem ONKEL	ALL (連)付き
スカルファング	16,532,800	von dem ONKEL	ALL AUTO シフ使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,500	今度こそ熊谷最後のスコア　ゆー介	ALL 美樹原　愛
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	31,780,345	ZKR	ALL Ⓑ×15EASY
レイストーム（R-GRAY1）	13,118,500	僕はヒキョウモノ→です。 ONKEL	5機 EASY設定
わくわく7	25,768,600	D.A.S	ALL ノーミス ダンディーJ

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′48″53	M.S,M.Y	ジャッキー
バーチャファイター3	2′06″40	・・・	タカアラシ
サムライスピリッツ天草降臨	5′57″31	M.O	修羅 リムルル
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	21,402,090	YMN	ALL
コズモギャングザビデオ	11,366,600	SPG	ALL イージー5機

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（レオ）	1,361,300	魔B党ーおしょう	ALL (連)なし
サムライスピリッツ天草降臨	4′53″39	FAG　素敵、素敵だわロック	ALL　剣豪 白半蔵
サムライスピリッツ天草降臨	5′41″20	水色時代♡ TAA-KYJ	ALL　剣豪 沙羅
サムライスピリッツ天草降臨	7′41″76	へっぽこ	ALL　剣豪 風間火月
ステークスウイナー2（トリプルクラウン）	31億6690万円	おかべえin高崎	ALL全勝 オールレコード
ステークスウイナー2（ウインチェスター）	31億6690万円	おかべえin高崎	ALL全勝 オールレコード
ステークスウイナー2（ダンスステップ）	30億3390万円	おかべえin高崎	ALL全勝 オールレコード
ステークスウイナー2（オープンハート）	30億3390万円	おかべえin高崎	ALL全勝 オールレコード
レイストーム（R-GRAY1）	14,543,650	牧	ALL5機設定　残×3
レイストーム（R-GRAY2）	20,435,300	も？？？	ALL5機設定　残×3

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タバサ）	5,726,000	SnRun-y	ALL (連)
ウォーザード（タバサ・PW有）	7,029,300	SnRun-y	ALL (連)
★ウォーザード（レオ）	1,684,000	おしょう	ALL (連)
ウォーザード（タオ）	2,506,800	ゴリライモ中嶋	ALL (連)
バトルガレッガ	16,520,280	DBL-MOL-NAI	ALL ガイン
サムライスピリッツ天草降臨	3′31″56	SnRun-y	ALL (連) 天草　羅刹
19XX（ライトニング）	17,309,800	第零使鳥屋餓鬼エル	ALL (連)
★パズルボブル	61,009,720	SOLID-S.S	ALL
★豪血寺一族（お種）	1,782,600	ATF-Ⓓ	ALL (連) P×2　D×3
★ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,516,600	ニンニクラーメンチャーシュー抜き	ALL

アミューズメント　ピア　フェスタ　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（ムクロ）	1,893,700	JAM	ALL パスワードなし
わくわく7	15,139,600	JAM	ALL まるるん
サムライスピリッツ天草降臨	6′22″34	JAM	ALL タムタム
サムライスピリッツ天草降臨	6′58″54	S.Y	ALL シャルロット
サムライスピリッツ天草降臨	9′28″41	JAM	ALL しずまる

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎1552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ3（ふつう）	637,439	NGP-ANP クリアしただけ	1C ALL
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	907,100	MIZ神-ZII(か)	1C ALL 来店感謝
★デッドオアアライブ	1′47″65	デド=5日 NGP-　-N	ALL かすみバースト
クレオパトラフォーチュン	999,999,990+α	大感謝 NGP-ANP	1C ALL 1カ月おそい
対戦とっかえ玉	2,357,200	ABA	1C ALL 来店感謝
バーチャファイター3	1′30″98	つながんねえ NGP-おさる-N	1C ALL ジェフリーへボスコア
バーチャファイター3	1′44″65	ざけんなメスト! Ⓣ	1C ALL たかあらし
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,259,840	完ペキ NGP-ANP	1C ALL 全消し×8
バツグン タイプ-C	24,231,740	江田島　首領蜂	1C ALL(連) 気合不足
スコアラー募集中! 要情熱・愛・性欲	待遇・月給-33万以上確実	MIZ神-ZII(か)氏 ABA氏YZK氏	ご来店ありがとうです。

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	43,339,130	SPREAM-FKS	連付　ALL 残1　超ミス×1
デッドオアアライブ	3′54″40	元師	1C ALL ゲンフー
デッドオアアライブ	3′21″05	あいだ☆れいふぁん	1C ALL レイファン
デッドオアアライブ	5′23″70	あいだ☆てぃな	1C ALL ティナ
デッドオアアライブ	3′18″30	元師	バーストモードゲンフー 1C ALL
デッドオアアライブ	4′27″43	あいだ☆てぃな	バースデーモードティナ 1C ALL

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ（テイル）	1,689,110	P・S（キャラクターモードです）	ALL 72HIT
わくわく7	15,179,500	P・S	ALL ティセ
★デッドオアアライブ	3′09″56	ニンタン LEE×10	ジャン・リー
X-MEN VSストリートファイター	1,004,400	MAY　目押し完ペキ！	ALL サイク×2
対戦とっかえだま	2,257,100	TMN-キリハラ やったっス！23！	ラスボスまでシン
レイストーム（R-GRAY1）	8,180,250	CSP-EFG 全然やってねえっス	7面まで
レイストーム（R-GRAY2）	21,742,200	前田仕事してるか？ ASD-TMY	ALL
首領蜂（タイプC）	37,680,360	ASD-KARAK	2周ALL
レイフォース	6,716,500	ASD-ぢょにぃ〜やっと完治	ALL　残3
マクロス	7,850,300	イッポードーCM隊 SDD-2月の丘	2周ALL 2P側　残0

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タオ）	1,756,200	☆CAT'S-こーじぃ〜♡	ALL (連)
★ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,741,920	☆CAT'S-とき坊	ALL (連)
ライデンファイターズ（チェイサー）	51,507,360	YGA-IBA	ALL (連)
ライデンファイターズ（エイジス）	50,498,950	☆CAT'S-サトル	ALL (連)
わくわく7（アリーナ）	40,759,400	☆CAT'S-佐久間絵美	ALL (連)(必)
★バトルガレッガ	17,201,520	☆CAT'S-マサル	ALL (連) ガイン使用
バトルガレッガ	13,616,090	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連) チッタ使用
バトルガレッガ	15,187,680	近江からの使者	ALL (連) ボーンナム使用
★19XX（モスキート）	18,903,800	YAG-IBA	ALL (連)
★ワルキューレの伝説	2,047,170	GRI-HONE-KSG(ま)	ALL 神様ボーナス×4

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3	140,126,020	TKG	チンクル 22面 ふつう
ぷよぷよSUN	95,580	OMT	かんたん 11連鎖
ぷよぷよSUN	383,989	LIA	ふつう 11連鎖
ぷよぷよSUN	52,509	ABC	むづい 5連鎖
X-NENvsストリートファイター	2,270,300	NOY	ALL
蒼穹紅蓮隊（八指多 薫）	18,019,243	五九郎(よ)	ALL

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Xメンvsストリートファイター	1,214,700	RIN	チョンリー リュウ
電電ファイターズ	15,321,730	岩原寮	AESIS
アルペンレーサー2	1′42″500	765	レースモード ハイスピード

ゲーム戦隊　春日井インター店＆ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-16　梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,034,100	T.H	イージー S
ティンクルスタースプライツ	1,338,660	昆野満	イージー S
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,284,700	NOV	イージー 3／2台 S
ザキングオブファイターズ	21Win	サガ夫Z（ゼータ）	S
			以下のスコア工場出荷設定
デッドオアアライブ	2′24″98	MGX	ALL かすみ Y
わくわく7	22,153,500	PHGSY-青酸カリ2号	ALL ダンディーJ Y
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	42,921,670	PHGSY-LAY	ALL Y
デカスリート（砲丸投げ）	26m13	IKE	イギリス Y
ダライアス外伝（Wゾーン）	12,371,710	PHGSY-DXG	ALL Y

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	44,804,660	NBLA-AGGS-DOH	ALL (連)付き
ダンシングアイ	11,009,700	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ALL 百万×2 残機つぶしあり
パズルボブル3（ふつうモード・表）	560,116,450	SOLID-S. S	ALL
★パズルボブル3（対戦ふつう）	8,573,460	ASG-如月浪人-RIN	ALL チンクル 甘々…
ロジックプロ	55,648	CHI	ALL ロンドン

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドオアアライブ	4′16″13	ねころけ杉浦	かすみ ALL ノーマルモード
ストリートファイターEX（C.ジャック）	836,800	クリア最優先 ナイスブラザー	ALL
パズルボブル3	530,949,320	SOLID-S. S	ALL ふつうモード、表
アクアジェット	1′45″36	マジカル頭脳パワー3バカ娘	初級 タイムアタック
ステークスウィナー2	31億6,190万円	H・M	ALL アースクェイク
エースドライバー ビクトリーラップ	4′01″11	野田名人会 CGZ	セローバリー 6/6レース
デンジャラスシード	4,136,600	たまちゃんにささぐ HYK-変態教祖	ALL 裏×2
アウトフォクシーズ	13,704,000	モットシ氏に捧ぐ 自己記録更新NEU	ALL ベティー パーフェクト×4
エアバスター	11,491,150	ねころけ杉浦	ALL 一応(連) 後半手打ち
X-MEN VSストリートファイター	1,912,200	ナイスブラザー	ALL 春麗＆リュウ

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル3（2.5モード）	626,409,090	NCP-ねこん	ALL 1人でパズル 2.5モード
★対戦とっかえだま	3,575,200	LAC-HERO	ALL(連)ひろし＆ひとみ 松モード
ティンクルスタースプライツ	2,071,780	(家)	ALL(連) シュミット使用
★プリクラ大作戦（キララ）	17,071,300	NCP-ねこん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX（プルム）	813,200	パーフェクトとスペシャルできません！	ALL
わくわく7	18,720,800	ぷよ通百万超えたら尊師 三ケ月ARI	ALL まるるん
ウォーザード（レオ）	581,800	2回目だでええやん！	ALL パスワード未使用
★バブルメモリーズ（ストーリー・表）	33,180,150	ソフトクリーム何個だっけ？DOHⓈ	ALL連 残機0
バトルガレッガ	14,802,030	くんしょう1回落ち	ALL ミヤモト
ドラゴンスピリット（Newver）	1,146,240	TOA愛好会Y. HARAⒸ	ALL残0 卵が出ねえ！！

ゲームセンター　ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルdeポン	14,763,010	女性でALLはこいつだけ。 ヒロ	ALL
ティンクルスタースプライツ（リアリーティル）	2,018,140	NMR-ミッチー	ALL
わくわく7	16,409,900	AKI	ALL まるるん
パズルボブル3	8,586,730	GEK	ALL
バトルガレッガ	12,209,140	参考からあげ松井君	ALL ミヤモト
ストリートファイターEX（ほくと）	1,022,000	NMR-ミッチー	ALL
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	621,100	NMR-SHO	ALL

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルグレッガ	14,358,330	GSK	ALL ミヤモト
レイストーム（RGRAY-2）	20,630,050	R・	ALL
ライデンファイターズ（エンデバー）	48,705,540	GSK	ALL
ライデンファイターズ（チェイサー）	49,683,870	GSK	ALL
X-MEN vs ストリートファイター	3,243,800	KOS	春麗メストーム
わくわく7	22,278,300	KOS	まるるん 麦
ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	3,136,000	Xメタルファイターよっしいぶい	(連)(必)
デッドオアアライブ	2′02″06	GSK	ジャンリー バーストモード
ロボコップ2（1機設定）	9,505,400	WZH	(連)
ロボコップ2（3機設定）	11,298,500	WZH	(連)

ゲームスドラゴン　京都
京都市上京区千本通下立売下がる小山町888　ドルスII　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,369,000	お京	ALL(連)
ストリートファイターZERO2（ベガ）	2,052,000	お京	ALL(連)
ストリートファイターZERO2（春麗）	3,290,100	タコ太	ALL(連)
ライデンファイターズ（エンデバー）	41,306,100	祝、ノーマルキャラで初クリア S. N	ALL(連)

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	32,790,710	Fairy Elf	ラスボス (連)付き
サイキックフォース	5′43″53	1PE	ALL ウォン使用
ソウルエッジVer_	4′17″99	TA2	ALL ジークフリート
サイバーボッツ	606,600	ARI・ETA	ALL ワーロック使用
雷牙	315,700	M28	5面
マクロス	436,700	KNR	3面ボス

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブレイカーズ	17,721,200	MIZ神-ZZ(か)	ALL カンフー
マクロスプラス	4,214,330	J.G.K-ALL (副)	ALL VF-11 (連)
GTIクラブ（超上級）	2′00″586	WZH	ALL 1位 ゴルフ
わくわく7（アリーナ）	31,826,500	ヅガ夫	ALL (連)(同)
わくわく7	30,351,400	TUR-NARK	ALL (連)(同) ダンディーJ
わくわく7	20,493,900	ヅガ夫	ALL (連)(同) ポリタンクZ
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	48,457,060	ルリルリー直線♥ L2A-大明神♥	ALL (連)
ギャロップレーサー	7′42″28	GEKi(ぬ)	ALL サクラ

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	14,358,330	GSK	ALL ミヤモト
レイストーム（R-GRAY2）	20,630,050	R.	ALL
ライデンファイターズ（エンデバー）	48,705,540	GSK	ALL
ライデンファイターズ（チェイサー）	49,683,870	GSK	ALL
X-MEN VSストリートファイター	3,243,800	KOS	春麗メストーム
わくわく7	22,278,300	KOS	まるるん ＝
★ストリートファイターZERO（ナッシュ）	3,136,000	メタルファイターよっしいぶい	(連)(必)
デッドオアアライブ	2′02″06	GSK	ジャンリー バーストモード
★ロボコップ2（1機設定）	9,505,400	WZH	(連)
ロボコップ2（3機設定）	11,298,500	WZH	(連)

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-5-3　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	2,674,280	のりP	ALL (連)付 こーもり使用
ウォーザード（タバサ）	6,785,600	AXIOM-DEN	ALL (連)付
ウォーザード（ムクロ）	3,507,300	AXIOM-DEN	ALL (連)付
ウォーザード（タオ）	3,158,000	AXIOM-DEN	ALL (連)付
デッドオアアライブ	2′16″50	ときメモ＝マニア	ALL (連)付 かすみ
ナムコクラシックコレクションvol.2（ギャラガ）	1,398,560	CYR_KSL WARRIOR	ALL (連)付 アレンジギャラガ
スーパーストII（サガット）	2,271,400	CST(ゆ)	ALL (連)付

アミューズメントスペース　フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,670,390	AXI0M-H.Y(奈)	ALL 残×0 (連)
ライデンファイターズ（エンデバー）	45,431,340	S.N	ALL 残×0 (連)
ライデンファイターズ（ビーストアロー）	45,071,730	AXI0M-H.Y(奈)	ALL 残×0 (連)
ライデンファイターズ（ライデンmk-II）	44,861,370	S.N	ALL 残×0 (連)
ブレイカーズ（タオロン）	17,597,400	MIZ神-ZZ(か)	ALL ノーミス (連)
ぷよぷよSUN	445,653	山形からの旅人 T.M（みくりや）	ALL 14連 ふつう 鎖
★ロックマン 2	1,359,500	ロックマン10周年記念	ALLストーリー3 フォルテ (連)
ダンシング アイ	11,327,600	残機を2回 つぶせ（わかりません）	ALL ×32000
バトルガレッガ	14,514,650	100万落ち（マジ）	ALL ボーンナム (連)
★龍虎の拳 2（リー・パイロン）	2,659,962	のび太	ALLⓅ D×12 (連)

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（ムクロ）	2,972,700		ALL(連)
ファイターズインパクト	2′40″55	もうありません	ALL ホーネット
レイストーム（R-GRAY2）	24,192,400	あと250万(な)	ALL
バース（2P同時合計）	10,174,000	K.NKKIW	ALL (連) 残×7
バトルガレッガ	14,227,740	穴ウメ(ば)	ALL ボーナム
★ソニックウイングス3	5,349,700	PPR-NGM	(連)ALL 真尾まお
ソニックウイングス3	3,365,600	PPR-NGM	ALL (連)コウフル＆リヴァー卿
バトルガレッガ	15,298,380	K.N(ど)	(連) ミヤモト ALL
戦国ブレード（アイン）	1,221,300	アイン，めろん マニアま〜じゃん！	1周クリア時 ○・○見えた

タンウスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★風雲スーパータッグバトル	732,850	MIZ神-ZZ(か)	ALL ジャズゥ
パズルボブル3（2.5モード）	435,133,850	TST(偽)	ALL
ライデンファイターズ（ライデンmk-II）	40,140,720	来店感謝感激	ALL
デッドォアアライブ	1′57″78	GFC-チョイホンゲ	ALL かすみ
ブレイカーズ（タオロン）	12,812,400	新装開店ヨガファイ社長★あやなみらぁ	屋 ALL ず
ティンクルスタースプライツ（ロードラン）	2,179,030	新装開店ヨガファイ社長★あやなみらぁ	屋 ALL (連)無 ず ストーリー
ギャロップレーサー	7′42″55	年越しです！ すろっとまにあ(ぬ)	ALLバクシンオー サクラ
わくわく7	14,295,400	T.M(欠)	ALL ポリタンクZ

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ぷよぷよSUN	1,180,729	SPD-OPM-飼葉 優里(ぷ)	ALL ふつう MAX16れんさ
蒼穹紅蓮隊（八指多 薫）	18,138,537	ぽや兄(偽)	ALL 残1 ラス25万
蒼穹紅蓮隊（国村 リカ）	14,961,562	ぽや兄(偽)	ALL
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,206,010	OS. P.Ⓣ	ALL残2BO
19XX（震電）	16,152,500	IGU-AG平	ALL100%×5 1-ミス震電
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	2,272,100	SPD-OPM-Y. K(ぷ)	ALL 電パなし
バトルガレッガ	10,073,240	Joupiuss-(鰯)	7面中ボス チッタ
★戦国ブレード（アイン）	1,920,200	OS-KSR-MOO	2-7
特殊部隊UAG	1,655,700	SGP-KRZ	ALL 残1
ブラックドラゴン	2,141,750	死刑執行人マック・ボラン	ALL 残1

プレイシティチャレンジャー　大阪

大阪府守口市土居町8の11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	42,964,310	F.T	ALL
ぷよぷよSUN	493,498	NOO	ふつう　ALL MAX16
パズルボブル3（ひとりでパズル）	432,316,030	FEV-EX.(た)	ALL　ふつう 表　ゾーン
ダンシングアイ	3,969,000	SEN	ALL　残×0 タイム×4000
わくわく7	19,161,400	ダイナマティック学生	ノーミスALL まるるん
わくわく7	17,692,400	NORI	ノーミスALL ダンディーJ
対戦とっかえだま	2,050,600	SEN	9面　16連鎖 イースター
デッドォアアライブ	2′16″33	アスカJr.	ALL ザック

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7	24,105,200	KAG三巌	ALL アリーナ
ぷよぷよSUN	386,588	KAG三巌	ALL やさしい
ぷよぷよSUN	436,853	KAG三巌	ALL ふつう
ウォーザード（タオ）	1,621,600	KAG三巌	ALL LV32
ウォーザード（タバサ）	1,355,200	KAG三巌	ALL LV32
サムライスピリッツ天草降臨	3′55″32	KAG三巌	ALL十兵衛 修羅・剣豪
パズルボブル3（2.5モード）	99,605,210	J.J	ALL 1人でパズル
パズルボブル3（ふつう）	15,218,870	J.J	ALL 1人でパズル
デッドォアアライブ	3′54″60	ACG	ALL かすみ
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	まじかるで〜と名前まで駆逐艦とは！	面数わすれた 朝潮型駆逐艦

アミューズメントスペース　ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドオアアライブ	1′48″70	M-1号	ALL　ジャン バーストモード
デッドオアアライブ	2′09″75	ただ敵が強い。スト(研)GUY	ALL　ティナ ノーマルモード
★ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	2,441,040	LAOS-長田仙人	ALLメヴィウス キャラモード
わくわく7	20,636,600	DNA	ALL　まるるん
バトルガレッガ	12,330,520	次はちゃんと両手使ってクリアします(汁)	ALL ゴールデンバット
D&D2	4,176,351	あの島だけはサシミにしゃるーばくだ	ALL　シーフ 4分×12
D&D2	3,965,563	やはりガイコツ野郎が！？　京都オルバス	ALL　エルフ 1Pカラー連付
D&D2	3,562,334	黒い竜に会えず（アホ）〜ばくだ	ALL　ドワーフ 4分×11
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,527,000	スト(研)GUY	ALL 連付
★鉄拳2　Ver. B（吉光）	1′18″31	阿波主水本田	ALL 予53″71

TiLT堺東　大阪

堺市中瓦町2-3-12　パーター坂本ビル　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	936,200	？！	Dダーク ステージ70
サイバーボッツ	532,000	D.3	サイクロン ALL
クレオパトラフォーチュン	14,450,080	会長	ALL やさしいスタート
D&D2	3,564,918	TA-29	エルフ ALL
サイキックフォースEX	3′17″10	XYZ	ウォン ALL
X-NENvsストリートファイター	1,359,800	AMIFb	ストーム、マグニートーALL
ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,420,000	真プリさん	ALL
餓狼伝説（テリー・ボガード）	296,000	真プリさん	ALL
		今回スコア申請者が以前のスコアをひっ	いなかったので、ぱり出しました。
		現在スコアラーさんで1度遊びに来て下	を募集していますのさい。

プレイシティキャロット島大前店　島根

松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′44″37	RAN	ALL ウルフ
蒼穹紅蓮隊	19,523,766	KAN	
アクアジェット	1′54″41	BEE	上級
ウォーザード（タバサ）	1,669,300	KAN	Lv.32 ALL
パズルボブル3（2.5モード）	17,868,490	FZR	アナザーワールドALL
パズルボブル3（ひとりで対戦モード）	1,245,570	ポーク丼星人FZR	難しいSSB使用　ALL
サムライスピリッツ天草降臨	6′10″13	MBO	修羅半蔵 ALL
サムライスピリッツ天草降臨	6′41″52	MBO	羅刹十兵衛 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,562,300	ケンカ番長FZR	根性レベル ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,415,500	ポーク丼番長FZR	根性レベル ALL

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セカンドアースグラティア	7,586,420	G.M.C.げえむ のごんちゃん	ALL　(連) OK×2
★スターグラディエイター	1′36″03	G.M.C.悶悟龍 T.H	ALL (連)(同)　JUNE
デッドォアアライブ	1′51″28	KMM(熊)	ALL リー
★バンバンボール	19,695,990	悶悟龍バボちゃん	ALL　(連)
ギャロップレーサー	7′42″95	ZYX EX.	ALL 短距離馬
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	33,998,304	悶悟龍MIY(甘)	ALL (連)(同)　B×14
ブレーカーズ	17,487,400	G.M.C.悶悟龍 T.H(す)(き)(や)(き)	ALL (連)(同)PIELLE
わくわく7	27,060,200	悶悟龍J.O トルストイ！！	ALL (連)(同)　アリーナ

ゲームスペース姫路店＆G/Hジョイ　兵庫

姫路市駅前町246番地　神反ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	52,734,320	陰毛にブリーチ SUR-DXP-天馬(犯)	ALL　(連)付き もみあげ栽培
対戦！とっかえだま	2,063,900	吉野屋でビールと卵 SUR-RMD(犯)	ALL 白河校長使用
バトルガレッガ	11,505,780	収容所まであと50万HKG-NAG	ALL ミヤモト使用
サムライスピリッツ天草降臨	8′15″56	毎日、朝練♡SUR-MAGICIAN(犯)	ALL 十兵衛（羅刹）
ストリートファイターZERO2	2,160,000	仮設住宅でエロビデ鑑賞SUR-天智(犯)	ALL リュウ使用
パズルボブル3	2,843,480	朝練とはピンサロ通い　SSB-岡サラ	ALL
ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11.42m	収容所とは下請け会社HKGDKO(犯)	
ハイパーアスリート（棒高跳び）	8.21m	収容所1カ月で脱出HKG-DKO(犯)	
ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	111.21cm	(犯)接待役に出世！HKG-DKO(犯)	
雷電	8,329,740	姫路ゲーマー総代 SUR-大教祖(犯)	3周目3面ボス (連)付き

ゲームプラザミッキー　広島

広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX（ケン）	1,238,300	ねずぎょ	ALL
ウォーザード（ムクロ）	1,937,200	ねずぎょ	ALL
ウォーザード（タオ）	1,543,500	ねずぎょ	ALL
ウォーザード（タバサ）	1,102,500	ねずぎょ	ALL
わくわく7	24,020,900	ねずぎょ	ALL　まるるん使用
ダンシングアイ	8,759,800	ヘタクソすぎーまかくん	ALL

高宮ラッキーゲームセンター　福岡

福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレオパトラフォーチュン	34,072,150	ごくなが	ALL イージースタート
デッドオアアライブ	2′00″25	UMEバイソナー 運ゲーらしいぞお	ALL ノーミス　バイマン
デッドオアアライブ	2′35″45	今夜のKAZ	ALL ザック
デッドオアアライブ	2′05″90	荒神様-MOG-(も)	ALL ノーミス　ティナ
デッドオアアライブ	2′20″88	もういいやちょびん	ALL 2ミス　カスミ
デッドオアアライブ	3′50″21	UMEクリアだけ	ALL いっぱいミス　ジャンリー
わくわく7	26,812,100	XYZミスター サヌキ庵	ALL ノーミス　ダンディーJ

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	473,958	T.M（みくりや）	ALL　13連鎖
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	52,733,160	完売御礼 もう亜季亜季♡	ALL　(連)
デッドォアアライブ	5′49″80	CRO	ALL　かすみ
サムライスピリッツ天草降臨	7′01″94	ナコリストゥAMK	ALL

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（ほくと）	1,211,600	DOI	ALL
ストリートファイターEX（ケン）	998,700	玉	ALL
ストリートファイターEX（春麗）	876,000	DO	ALL
ストリートファイターEX（リュウ）	777,000	X	ALL
ストリートファイターEX（ジャック）	773,500	ごむっこ	ALL
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	727,000	ノリトシ	ALL
ストリートファイターEX（ダーク）	697,500	ノリトシ	ALL
バーチャファイター3	2′12″71	G	ALL ラウ
サムライスピリッツ天草降臨	3′46″24	DOI	ALL半蔵シュラ
逆＝弾（タイプA）	1,428,260	G	ALL

サブカルチュア　福岡

筑紫野市宮田町581-6　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タオ）	3,489,600	なぜこっちの方が低いですか？　8号	ALL　(連)(同) Lv. 32開始
ウォーザード（ムクロ）	3,554,700	よっしー	ALL　(連)(同) Lv. 32開始
ウォーザード（タバサ）	2,657,100	超穴ウメモード (局)長	ALL　(連)(同) Lv. 32開始
わくわく7	32,527,400	(局)長	ALL　(連)(同) まるるん
ティンクルスタースプライツ（リアリー）	1,701,450	2代目SSR	ALL　(連)
★ウォーザード（タオ）	3,494,900	レベル1　スタート 8号	ALL　(連)(同) 終了時Lv. 18
ウォーザード（ムクロ）	3,413,500	レベル1　スタート よっしー	ALL　(連)(同) 終了時Lv. 20
ウォーザード（タバサ）	2,147,100	レベル1　スタート だめだこりゃ　(局)長	ALL　(連)(同) 終了時Lv. 17
サイドバイサイド（SUPRA）	2′23″23	MUGEN	ALL　中級

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえだま	1,966,300	ラスボス使用	ALL
セカンドアースグラティア	4,124,920	ムズい	2月3日
ライデンファイターズ	45,472,110	M.T	ALL バイパー
ブレイカーズ	2,373,300	初プレイ	アルシオン
アルゴスの戦士	6,451,220		ALL

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3　大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3（パズルモード）	125,389,550	SIN	ALL
戦球（腕前判定モード）	1,893,910	SIN	L56 玉822
戦球（VSモード）	1,915,400	GO	9面
バーチャロン	5′40″16	SIN	ライデン 3本勝負設定
バーチャロン	7′00″49	？	アファームド 3本勝負設定
バーチャロン	6′06″61	YUN　ベルグドル12%になった	ベルグドル 3本勝負設定

青木玩具　長崎

島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	680,200	結婚宣言！！ C-BOLTVIC	7面 やってありすー
サムライスピリッツ天草降臨	11′08″86	GET-K.F	シャルロット ALL
サムライスピリッツ天草降臨	9′34″51	GET-K.F	タムタム ALL
サムライスピリッツ天草降臨	8′14″78	GET-K.F	ゼルフォード ALL
サムライスピリッツ天草降臨	9′45″59	GET-K.F	火月 ALL
サムライスピリッツ天草降臨	14′39″93	GET-K.F	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	13′11″03	GET-K.F	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	11′14″15	GET-K.F	花諷院 ALL
ザ・キングオブファイター'96	409,800	F.H	ALL
ザ・キングオブファイター'96	601,100	Y.T	ALL

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134番地　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	568,079	DSK-BAD	ALLMAX 14連鎖
パブルボブル3	317,587,660	DSK-BAD	ALL表Vコース　2.5
クレオパトラフォーチュン	32,959,580	DSK-BAD	ALL　B=1659
対戦とっかえだま	2,029,300	PSCLJOREN	ALL白河いか
タイムクライシス	10′43″22	へきる命、1ZZZ	1クレALL ストーリー

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（ムクロ）	2,099,500	まーくん	ALL パスワードなし
ヴァーサスネットサッカー	22点	FAD-まさき君	ALL
ぷよぷよSUN（ふつう）	421,888	REO	ALL
★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	4,292,800	FAD-IDA	ALL(連) 98%
スプライツ	2,053,450	FAD-JAN	ALL(連)
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	30,507,297	BANRI	ALL(連)
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,217,800	K.M	ALL(連)
バトルガレッガ	14,702,040	K.M	ALL ミヤモト
パズルボブル3（2.5モード）	410,112,030	A.T	ALL
★龍虎の拳2（リョウ・サカザキ）	2,675,397	★一暗黒龍	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎市神宮2-1-30　プラザビル1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	12,652,100	MST-SKR	ステージ6
サムライスピリッツ天草降臨	7′59″71	MST-MSS	ALL 右京
魔法大作戦（チッタ）	1,030,180	MST-MSS	6面
鉄拳2ver.B（クマ）	1′21″28	MST-MSS	ALL
天外魔境真伝	23,066,900	いい加減一人台にしてくれ　MSS	12人目 八雲
鉄拳2ver.B（ジャック2）	1′21″88	緊張してデビルでミス　MSS	ALL
ダンシングアイ	1,954,200	アーキスキスキスキスキスしたい。	13面

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ,オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ワイリータワー	58,000円	'84年	アクション	有	有		システムIII
スペランカー	25,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ロードランナーIV	20,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
X-マルチプライ	15,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドラゴンブリード	15,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
RタイプII	14,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ブレイカーズ	?	'96年	対戦格闘	有	有	お電話ください	富貴商会
わくわく7	?	'96年	対戦格闘	有	有	お電話ください	富貴商会
サイコソルジャー	85,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
サスケVSコマンダー	32,000円	'80年	シューティング	有	有		トライ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	28,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
アテナ	20,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	15,000円	'96年	対戦格闘	有	有	予定	富貴商会
サムライスピリッツ天草降臨	15,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
スカイアドベンチャー	10,000円	'89年	シューティング	有	有		システムIII

オルカ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	無	有		カナヤ商会
イスパイアル	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
X-MEN vs. ストリートファイター	125,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 89,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2アルファ	90,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 68,000円国内版	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2アルファ	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	システムIII
ニモ	45,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	40,000円	'96年	アクション	有	有	ROM	システムIII
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	35,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
エリア88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
19XX	27,000円	'95年	シューティング	有	有		富貴商会
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
天地を喰らう	20,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
天地を喰らうII	18,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	格闘アクション	有	有		トライ
ナイツ オブ ザ ラウンド	15,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
マジックソード	15,000円	'90年	格闘アクション	有	有		トライ
パズルファイター	13,000円	'96年	パズル	有	有		富貴商会
サイドアーム	10,000円	'86年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ストリートファイターZERO2	10,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア ハンター	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
悪魔城ドラキュラ	58,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
究極戦隊ダダンダーン	47,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストラテージX	40,000円	'81年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ツインビー	40,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
ときめきメモリアル 対戦パズル玉	30,000円	'96年	パズル	有	有		富貴商会
沙羅蔓蛇	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
グラディウスII	20,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
RF-2	15,000円	'85年	レーシング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
グラディウスII	15,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
スーパー魂斗羅	15,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロス	13,000円	'88年	シューティング	有	有		システムIII
ファイナライザー	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロードファイター	12,000円	'85年	レーシング	有	有		カナヤ商会
餓流禍	12,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
グリーンベレー	8,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
パロディウスだ！	8,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
出たな！ツインビー	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
サプライズアタック	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
魂斗羅	6,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ピンポン	5,000円	'85年	卓球	有	有		カナヤ商会

シグマ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バトルクルーザーM12	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サウロ	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
シティ・コネクション	32,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	28,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	22,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
伊賀忍術伝	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
E.D.F	12,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トップローラー	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

セイブ開発

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
セイブカップサッカー	?	'92年	スポーツ	有	有	お電話ください	ファンタジークラブ
マスタッシュボーイ	30,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
4-Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ごんべえのアイムソーリー	40,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ごんべえのアイムソーリー	28,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ファンタジーゾーン	25,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
アッポー	18,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ピタゴラスの謎	15,000円	'85年	ブロック崩し	有	有	PCBのみ	カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
スラップシューター	14,000円	'85年	アイスホッケー	有	有		カナヤ商会
ギガス	10,000円	'85年	ブロック崩し	有	有	PCBのみ	カナヤ商会
ぷよぷよ	4,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ

セタ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
五月陣戦	18,000円	'94年	将棋	有	有		ファンタジークラブ

タイトー

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ザ・ニュージーランドストーリー	?	'88年	アクション	有	有	お電話ください	ファンタジークラブ
レイストーム	98,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ハイウェイレース	75,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
アルペンスキー	65,000円	'82年	スキーアクション	有	有		カナヤ商会

ウォータースキー	65,000円	'83年	水上スキー	有	有		カナヤ商会
レイストーム	55,000円	'96年	シューティング	有	有		富貴商会
サイキックフォース	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
ニューヨークキャプター	40,000円	'84年	ガンシューティング	無	有	PCBのみ・DIP表なし	カナヤ商会
ザ・運動会	35,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
サイキックフォースEX	32,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ライディングファイト	25,000円	'92年	アクション	有	有		メッセサンオー
ライディングファイト	25,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
レイメイズ	25,000円	'88年	ドットイート	有	有		トライ
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイキックフォースEX	20,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
レインボーアイランドEX	20,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	10,000円	'86年	シューティング	有	有	JAMMA仕様	メッセサンオー
ピット＆ラン	8,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会

データイースト

スカルファング	30,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
カルノフ	25,000円	'87年	アクション	無	有	海外版	ファンタジークラブ
ザビガ	25,000円	'84年	シューティング	有	有		システムIII
ヴェローディウルフ	20,000円		アクション	無	無	海外版	ファンタジークラブ

テクノスジャパン

ザ・コンバットライブス	8,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ザインドスリーナ	7,000円	'86年	アクション	有	有		メッセサンオー

テクモ

スイマー	50,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
闘姫伝承	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
センジュウ	35,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スターフォース	28,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
でろ～んでろでろ	25,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
ソロモンの鍵	20,000円	'86年	アクション	有	有		システムIII
スイマー	18,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	14,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

達人王	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

ホッピングマッピー	120,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
イシターの復活	90,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
フォゾン	60,000円	'83年	アクションパズル	有	有		システムIII
子育てクイズマイエンジェル	60,000円	'96年	クイズ	有	有		システムIII
アサルト	55,000円	'88年	シューティング	有	有	P付き	トライ
ソウルエッジ	55,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
パックマン	55,000円	'80年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
パック＆パル	50,000円	'83年	ドットイート	有	有		システムIII
ギャラクシアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フェリオス	40,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ドルアーガの塔	30,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ニューラリーX	30,000円	'81年	アクション	有	有		トライ
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スプラッターハウス	23,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
バラデューク	23,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
オーダイン	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンセイバー	22,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
マーベルランド	22,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ギャプラス	19,000円	'84年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スーパーパックマン	15,000円	'82年	ドットイート	有	有	海外版	メッセサンオー
ギャラガ	10,000円	'81年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	10,000円	'82年	アクション	有	有		トライ

日本物産

ムーンエイリアンII	55,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンエイリアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ホレホレ大作戦	20,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
アマテラス	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マグマックス	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会

任天堂

ドンキーコング	13,000円	'81年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー
ポパイ	10,000円	'83年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー

バンプレスト

セーラームーン	35,000円	'95年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

UPL

ムスタング	15,000円		シューティング	有	有		ファンタジークラブ

ライジング

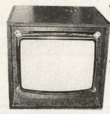
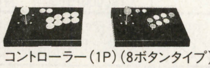
バトルガレッカ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

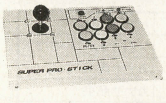
■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■システムIII：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■富貴商会：〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000
（中古）
¥68,000
（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ……プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）……¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

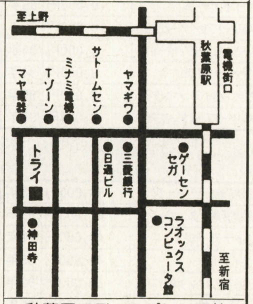


AV-5000……¥26,000
Σ8000……¥15,800

■当店オリジナルの
クレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～20:00
日曜は
11～18:30
年中無休

NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年！15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
ぐっすんおよよ 5K
F1,フィニッシュ 2K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード（新品） 2枚付

カプコン
殿様の野望 Ⅱ 5K
1942・バルガス 各8K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ 25K
クイズ & ドラゴンズ 5K
バース 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K

コナミ
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 5K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 25K
パンクショット 3K
学問のすすめ 2K
サーカスチャーリー 15K
モグラテッセ（テスト基板） 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン（天聖龍） 10K
スーチーパイⅡ（ロム） 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 3K
ぷよぷよ 2K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザース S24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、
コラムス2、コラムス 各2K
バーチャーファイター 12K
（コンボ用ハーネス付）

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫（F. SHARK） 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K（大基板）

F2-Sub
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．クイズクエスト．地球防衛軍．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー． 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 3K
バブルシンフォニー 2K
エレベーターAcリターン 2K
パズルボブル2 2K
アッカンベーダー 2K
逆鱗弾 2K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各 8K
ダークシール 10K
〃 〃 2 13K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K
マジカルドロップ 3K
〃 〃 +1 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ（FM音源版） 10K
五目ならべ（連珠） 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
ムーンクレスタ (c) 18K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K
スイマー 25K

ナムコ
ナムコクラッシクVo11 15K
〃 〃 Vo12 35K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 28K
パックマニア 15K
ドラゴンスピリット 35K
ドラゴンセイバー 18K
妖怪道中記 10K
マッピー 15K
ギャプラス 12K
ドルアーガの塔 38K
コズモギャングビデオ 8K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 12K
ディグダグ 10K
ギャラガ 10K
パックギャル 15K
パックマン (c) 10K
ギャラクシアン (c) 8K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ポラックス 2K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
スーパーオセロ 2K
アグレス、サダリ 各2K
フェニックス 10K
ファイアーバード(c) 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K
上海 2K

一珍品・逸品一
バーディ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン ↓ーク 38K
ニューヨークニューヨ 58K
Qバート (c) 12K
レッドUFO 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，麻雀フライデー，ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー◯禁版 10K
スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）		38K◎
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25K◎
ストライクファイター	(a)	28K◎
スーパーチェイス		38K
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティツク ストーム		38K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		10K

V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5％～8％の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス

バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

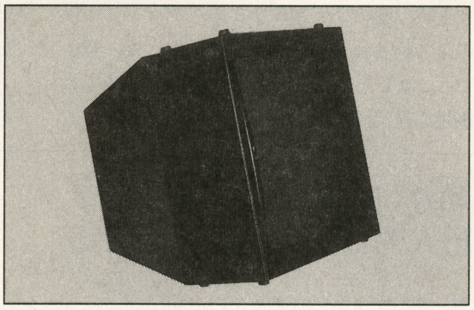
定休日
日曜日（祝日は営業します）

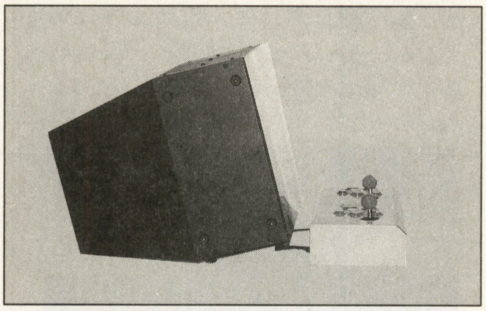
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

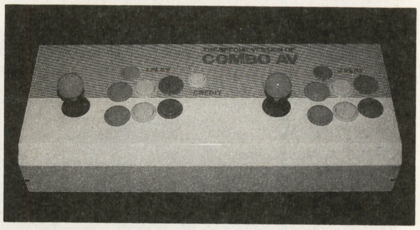




18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



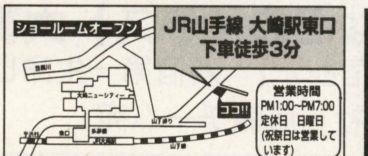
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

Imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

もうすっかり受験シーズン真っ只中ですけれども，皆さん勉強しすぎて体の調子を崩したりしてませんか？そんな時にはあったかいハーブティーなんか飲みながらベーマガ読んで，リラックスしてから机に向かいましょう。もう少しで冬も終わります。受験生がんばれ！

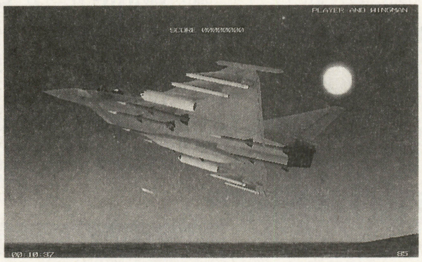
（広報チーム　大野木）

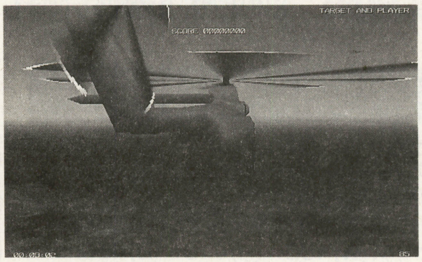
Simulation Of The Year.1996受賞作品
春一番にお届けするスーパーフライトシミュレーター
「スーパーユーロファイター2000 for Windows95(英語版)」

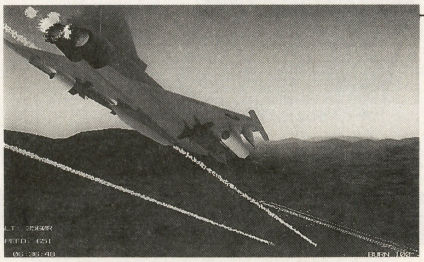
血湧き肉踊る快作をあなたに

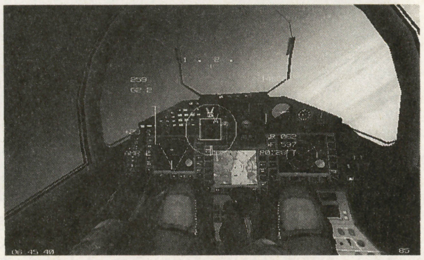
さて，先月に引き続いて今回もPCタイトル（しかも超ビッグ）をご紹介します。突然ですが昨年の『Simulation Of The Year. 1996』を受賞したタイトルを覚えていますか？そう，DOS/V版「TFX EF2000」ですね。こいつが，なんとWindows95専用版として2月28日（金）に発売されるのです！もちろんDOS/V版から大幅バージョンアップ！いやー，こいつは春から縁起がいいや。だんだんあったかくなると，なんだかこう血が騒ぐっていうか，バンバン敵機を撃ち落としたくなるんですよね（ちょっと強引）。このソフトはそんな皆さんのご期待に120%応えちゃう大自信作なのです。

ではここで，このゲームの主人公，愛すべき戦闘機『Euro Fighter2000』についてちょっとうんちくを……。実はこれ，NATO(北大西洋条約機構の略ですね。受験生を視野に含んだ記事作成です）が威信をかけて開発中の戦闘機なんです。だからこの機体モデルはいまだ軍事機密となってるものでして，本来なら目にすることもできないものです。しかし本ゲームではその機体をWin95上でできるだけ忠実に再現し，さらに操作まででできちゃうという夢のようなシチュエーション！子供のころパイロットになりたかった人も，戦争ごっこが好きだった人も，みんなまとめて大満足の逸品です。









机の上がコックピット！8人対戦で燃えてください

さて，この『スーパーユーロファイター2000』ですが，やっぱり一番盛り上がるのはネットワークプレイですね。最大8人まで同時プレイが可能で，協力して一つのキャンペーンを進めることもプレイヤー同士デスマッチを行なうこともできます。みんなで変態，もとい編隊を組んでミッション達成もいいけれど，やっぱり燃えるのは“デスマッチ”ですね。一度社内で8人対戦プレイ（コロシアイ）をやってみましたが，僕の愛機は何度撃墜されたことか…。はじめは楽しくプレイしていましたが，だんだん開発の原さんをはじめ“イマジニア戦争チーム”（うちの戦争ソフト開発チームですね。イマジニアファンを視野に含んだ記事作成です）がエキサイトしてきちゃって，もう散々でした。最後には撃墜されるのがいやになって，敵機のいないところを選んで一人優雅に空の旅を楽しんでましたよ，僕。けれどさすがはフライトシミュレーター，これだけだって全然楽しめるんです。Win95専用ですので手軽にセッティングもできますし，グラフィックのリアルさは秀逸です。皆さんも早くネットワークプレイして，ぜひ僕の気持ちを分かってくださいね，トホホ。

©1996 Digital Image Design Ltd./Ocean Software Ltd.

近々イラスト特集行ないます。
「EVE」「メルティ」などのイラスト大募集！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

まだまだ冬の寒さが身にしみる今日この頃でありますが，読者のみなさまはいかがお過ごしでしょうか?いきなりですが，最近思うことがあるんですけど…。今は冬だからとっても寒いんですけど，昔の冬は（昔というと，よ〜こちゃんがまだかわいかった幼稚園とか小学校の低学年のころ。う〜っっ，何年前のことでしょう??）も〜っっと寒かったですよね。雪も，もっとドサドサ降ってたし。私は兄弟が多いんですけど，兄弟や近所の友達みんなで外に出て雪でいっぱい遊んだ記憶があるのにな〜…。あまり雪の降らない冬じゃ，ちょっと寂しさを感じてしまうよ〜こちゃんなのでありました。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜〜!!

代打！丁稚のひとりごと

今月はわたくし丁稚がピンチヒッターでお届けします。

落合は日ハム移籍，ビスやんは帰国と最近ショックなことが続いてまいっています。おまけに暖冬でスキー場は雪少ね〜し，とほほって感じです。

さて，昨年の12月13日に発売となりました「HARD BALL5」ですが，楽しんでいただいているでしょうか？ドジャース命の私は日夜「野茂＋ピアッツァ」のバッテリーで相手打線をきりきりまいさせて快感にひたっております。野茂の活躍ぶりからすれば当然のことですが，野茂の能力値が高く設定されているので感激！って感じです。

あと，先月号でもちょっとお伝えした例のゲームですが，実は長年当社のプログラマ達の作りたかったゲームなんです。開発陣の総力を挙げて制作中ですので期待してくださいね。ではまた来月！

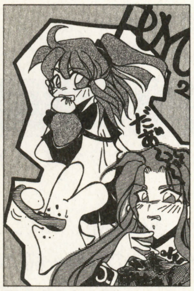
くまちゃんのひとりごと

うるうる…。なんと，私はハムスターのももちゃんを仮死状態にしてしまったんですぅ。いや，その時は本当に死んだと思いました。家に帰り着き，いつものように「ももちゃ〜ん，ただいまぁ」と声をかけたんだけど，なぜかいつもと様子がおかしい…。何だろうとよくよく見ると，朝に餌をあげたままの状態ではないですかっ！ま，まさか！まだ，飼いだしてから1年たってないのに…。しかし，ゲージを揺すろうが叩こうが，全然ピクリともしない…。ぼう然としながらもゲージを見つめていると，あっ，微かに動いてる！もしかしたら，生き返るかもしれない！唐突にホッカイロがあったことを思い出し，ももちゃんに被せてあげたら，なんと！だんだん鼓動が大きくなるではないですかっ!!しばらくして，ももちゃんがむくむく体を動かし始め，めでたく生還したのでしたっ。それからというもの，命って有り難いなぁ，とつくづく感じてしまうくまちゃんなのでした。

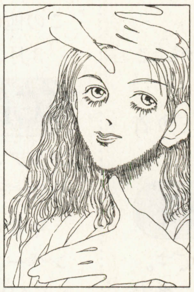
お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにど〜もあ〜りがぁとなぁい!!
By よーこちゃん

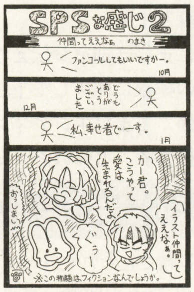
◀星空をながめよう
なんと，9才の女の子からです。一生懸命書いてくれてうれしいです。



◀みどひ
やっぱり冬は，中華まんだよね〜。



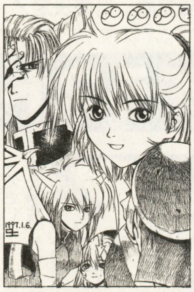
◀おはようの森
ルルー様，ど〜もあ〜りがぁとなぁい。



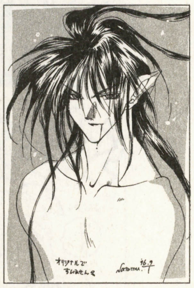
◀さだかねコレキヨ
楽しいマンガ，ありがとう。次も期待してま〜す。

◀MINO
いつもありがとね！どしどし書いて送ってね。

◀文月環戯菜
お〜っっ!!福島の方からです。今月は2枚もあ〜りがぁとなぁい!!

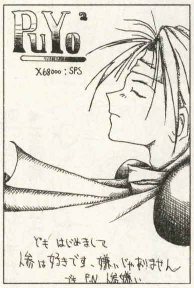


◀村田オレンジ
すっごい上手!!とてもきれいに書いてあって見とれちゃいました。



◀高柳里夢
オリジナルで，お題が「バンパイヤ」ですって。なんか不気味だわ。

◀しをん（初）
はじめまして。これからもよろしくね。



◀人参嫌い（初）
はじめまして。よ〜こちゃんは人参だ〜いすきなんです!!

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル 〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

はじめまして！今回よりこの「CAPCOM WORLD」を担当させて頂きます。「素敵な(!?)お姉さん」(2月号参照)こと広報のT・Aです。前任の「ふくちゃん」に代わってドシドシ（死語）CAPCOM情報をお届けしていきますので，どうぞよろしくお願いします！イラストはもちろん，このコーナーへのご意見・ご希望，またCAPCOMへのお便りなど，皆さんの応募をお待ちしています。ドシドシ（だから死語）送ってくださいね♥

ついに発表！SSに「バイオ」現る！

今月は，残念なことにソフトの発売予定がありません。…そこで！今度発売が決まった話題のタイトルを発表したいと思います……
……なんと！あの『バイオ ハザード』がセガサターンで登場する事になりました！！！

プレイステーションで発売以来，ユーザーの皆さまに「本当に怖い。だからやめられない」と嬉しい声を頂いてきた「バイオ ハザード」。２月号の「ベーマガ」でもPC版を紹介して頂きましたが，遂にサターンにもあの恐怖が，蘇ります。

今号はまだ詳細をお伝えできませんが，これからの続報に期待して下さいねー！
（実は怖くてまだエンディングまでたどり着けない担当者。叱られそうだ）

今月のSS『ボッツ』情報

先月に続き，『サイバーボッツ』情報です。SSのオリジナル要素って？とお思いの貴方に，その一部をお教えしちゃいます。

◎『超限定版』発売決定！

名前通り，本当にスペシャル仕様の限定版。カッコイイ描き下ろしの豪華パッケージはもちろん，ファンならずとも楽しめる設定資料，描き下ろしイラスト，開発秘話等満載の豪華装丁本（約50P！）を搭載！
この世で一つだけ，のシリアルNO付きだ！

◎大人気のCPU３キャラが使用可能に！

ACではCPUキャラとしてのみ登場した３キャラのシナリオが追加，プレイヤーとして使用可能になった!! ３人が操るメカもコマンドなしで選べるぞ。

…と，とにかくスゴイ，SS『ボッツ』。実はこの他にもまた㊙付録etcが…。

３月の発売に向け，鋭意制作中です！

『CFC』1997年会員募集中！

『カプコンフレンドリークラブ（CFC）』をご存知ですか？

年６回の会報や，通信販売，ポイントキャンペーンなど，会員だけの特典一杯！の楽しいCAPCOMオフィシャルファンクラブです。只今，97年度の会員を募集していますので，興味のある方，入会希望のかたはぜひ下記までご連絡ください。お待ちしていまーす！

事務局TEL：06(948)0555

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

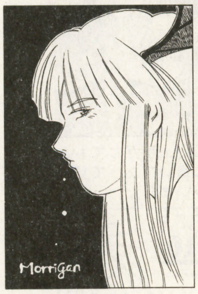
カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

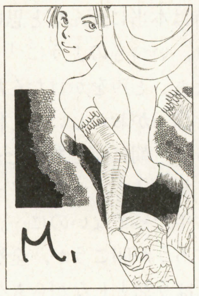
年賀状にお便り等，どうもありがとう！試験勉強の合間にお葉書をくれている方も多いようで，学生時代を思い出します。
受験シーズンもあと少し，風邪などひかないよう，身体を大事にして頑張ってくださいね。



◀大阪府・くろひげ
コメントが泣かせますね。テスト終わったら，また葉書送ってください。

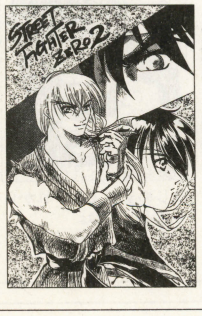
◀徳島県・早蕨しをん
今月のサービス！（こらこら）やっぱり根強い人気の，春麗です。

◀熊本県・いたも・てつさく
ちょっと妖しい双子モリガン。次回作，楽しみに待っててね。ペンネームには受けました。

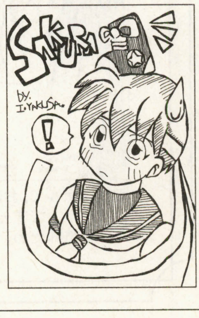


◀和歌山県・北谷洋平
江角風モリガン…確かに。雰囲気でてますねぇ。

◀三重県・とらい
「ウォーザード」のイラストも増えてきました。あっさりしたタッチが良。



◀大阪府・冴村明
波動３人衆ですね。ケンがかっこいいです。



◀熊本県・八色一月
いつもたくさんのイラスト，ありがとう。スニーカーとさくらの表情がグーです。

◀岐阜県・トシ
そうなんです。はまるんです。今度はデビロット姫，描いてきてくださいね！

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

う〜む。3月16日(日)，またまたイベントします。インターネットラジオ〈db-FM〉の開局記念。「ツイパラ」「ときメモ」そして今はまだ秘密の新タイトルなどが大集合！コンセプトからしても今までにない「濃〜い」内容になりそう。「春休みだし，いっちょ行ってみっか」な人は，チケットが2月14日からチケットぴあで発売予定なので，詩織アルバムを買った帰りにでもGETしてみるかぞなもし。

コナミレーベルインフォメーション

お待たせしましたなの！マリ姉のライブアルバムついに登場なの。タイトルは『Mariko Kouda Concert Tour'95〜'96“終わらないアンコール”』。3月5日発売なの。4800円なの。2枚組なの。初回特典としてシングルCDがついてるから，急いで予約に走ってほしいの。当然お年玉をこのために残してくれてると思うし…ねっ。

ゆり姉こと長沢ゆりかさんのアルバムも3月5日に出るんだよ。より深く，より大きくなったゆり姉に会えるよ。この原稿を書いている今はタイトル未定。が，しかしレコーディングに入っているゆり姉はやっぱりキラキラ輝いているよ。さゆ鈴も楽しみだぁ。

そして，鶴ちゃんのシングル。鶴ちゃんワールドは健在。がしかし，タイトル未定…しくしく。3月5日にはCD店に走ってタイトルを確認してくれたまえ。

ごめんね。(急に謙虚なさゆ鈴なのであった)

さゆ鈴のひとりごと

さゆ鈴もやっと成人式を迎えた（ウソ)。
去年も流石野孝氏とは仲良くやった（ウソ)。
今年はさゆ鈴もCDデビュー（ウソ)。
しかも金月真美さんとのデュエット(ただの夢)。
今年もコナミレーベルはがんばる(これはホント)。
さらに，みんなから頂いたお便りにちゃんとお返事を出したい（希望)。
去年はあんなにお返事を怠ったのに，たくさんの年賀状をどうもありがとう(この場を借りてお礼)。
真実だけを述べるとすれば，精神年齢だけは永遠に18才である。以上。

アヴェマがゆく。

ほら…。目を閉じると聞こえてくるでしょ♥の巻

『「常に期待を裏切らないゲームとその音楽」といえば。もちろん，悪魔城ドラキュラ。そんなことは，世界の共通認識であるが…。「悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜」が出る。そこで，アヴェは思った。CDで聴きたい。作ろう。出来た。聴いた。すごい。素晴らしい。だが今日は，急がねばならん。嗚呼，もっと！モット！言いたい事があるのだが…。新幹線に間に合わないよ〜ん。さゆ鈴さ〜ん。たすけて！』

そんな言葉を残し，アヴェは新たなゲームサントラの収録の旅路へ着いたのであった。

だがしかし，アヴェよ。4月発売だからそんなに急ぐ必要はないのだ。来月の出張報告を楽しみに待つ。(さゆ鈴)

〈ツインビーPARADISE3 vol.9は，マドカスペシャル！〉

もちろんドラマがマドカマドカ

ファンタジアン経営不振で，「お店をたたむ」と言い出すマドカ。ライトとパステルは立て直しを計画するが，集めたお客はマドカ特性クッキーのあまりのマズさに逃げてしまう。見かねたライトは，ついにマドカに衝撃の告白。「マドカ，おまえのクッキーは…!!」そしてさらに突如マドカをおそうアクシデント!!

行けマドカ！　がんばれマドカ！　負けるなマドカ!!

ファン待望のマドカ三昧ツイパラ，ここに収録!!

初回限定スペシャルCDシングルもマドカマドカ

「ツイパラ選挙管理委員会」収録作品が決定!!　第1弾「マドカの3分クッキング」が，早くも初回限定スペシャルCDシングルに登場だ！　ゲストにライトを迎え，マドカが愛の手料理でおもてなし♥　ドラマではなかなか聴くことのできないマドカとライトのイチャイチャ爆笑トーク(?)，聴き逃したくない人は初回限定版をゲットせよ！

その他のチェックポイント

その1・びしばしきゅう〜!!マリ姉のナビゲーショントークには，もう誰にも止められない，あのモグラが再び！

その2・フッフッフ……。吉崎観音「ツイパラキャラクターズ・ファイル」には，「あのお方」が登場！

その3・ヌギヌギ，イヤ〜ン。元祖どんぶり島通信にはライトとパステルの着ている，パイロットスーツの秘密が！

その4・エッヘン!!ブックレット裏表紙には，ライラのウエイトレス姿が……！（マニア向)

今回も絶好調「ツインビーPARADISE3 vol.9」，2月21日爆裂発売！　開店と同時にゲットせよ!!

ツイパラ班から追伸

「ツイパラA級リスナー養成講座」宛に『BGMの特集をやれ〜！』とのリクエストをくださっていた皆さん，お待たせいたしました。出ます。「ツインビーPARADISE3 サントラセレクション」。良い曲ばっかり27曲。まあ好き嫌いはあると思いますけど(←正直すぎ)。ポリスノーツから引用した名曲もちゃんと収録されてます。曲目解説や総決算座談会つきよん。2月21日発売なのでよろしくねん。

流石野の言い分 詩織1STアルバム発売！編

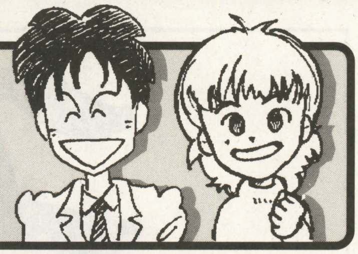
全国186万8千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

「月刊ときめきメモリアルNO7」いかがでした？久々の高見公人のイメージソングにウりゅウりゅ来た人も多かったのではないかと思うッス。さて2月と言えばバレンタイン，バレンタインと言えば藤崎詩織1STアルバム「My Sweet Valentine」の発売日だーっ！おーっ！ぴぎゃーっ！（←気合いね！）内容はボーカル6曲に，カラオケ2曲，さらに詩織ちゃんからのメッセージカード，初回限定ピクチャーCDと盛り沢山。これで税込み2千円なんだから，もうGETだGET！（←あおってマス）そして詩織の歌声にときめいた後は，3月5日発売の「月ときNO8」に照準セットだーっ！おーっ！ピギャーっ！（←これぱっか）今回のイメージソングは如月未緒ちゃんと清川望ちゃんが担当するッス。そしてついに「ゆかり&夕子の脱力漫才」のコーナーがスタートするっすネ。あ，も一お時間来ましたネ。レコーディング行かなきゃ！ではでは。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



🅜迫りくるしめきりまでの時間…。仕方がないので今月は先々月までと同じ、全編ワープロ、電子メール入稿の「ベーセガ」を作るか…と思ったのですが。

ちなみに…このコーナーを書いているのは、SEGA CSパブリシティチームの竹崎です。よろしくね!!

今月はゲーマーみきの開発裏世界がありません。これは、彼女が結婚式をひかえているからではなく、この原稿を竹崎が休日に自宅で書いていて、しかも、しめきりギリギリになってしまっているからです。ゲーマーみき、結婚おめでとう!! パチパチ…

ベーセガ改革計画

2か月前からベーセガのマンネリ化の打破を目的に「ベーセガ改革プロジェクト」を発足。みんなから改革案の募集を開始したが、悲しいまでに投稿が少ないっ!! もしかして、みんなベーセガなんて読んでないの!? このままでは何も改革されないので このページがもったいないぞっ!!(とか言いながら、すでにこのコーナーは2か月前とは全然別モノになっていたりするが…) なあ、ベーマガ読者のみんな、このコーナーでどんなことをやってほしいか素直に書いて送ろうぜ。このコーナーが面白くなったら、その分読んでてお得じゃないか。めっちゃ面白いイケてるページをみんなで作ろうよ。なっ、たのむぜ、みんな!! しかも、アイデアを採用された方にはもれなくパブリシティチーム特製のテレフォンカード(非売品)をプレゼント。デザインは、バーチャロン、ファイターズメガミックス、バーチャコップ、ナイツなどいろいろあるんだぜ。あて先は➘

Evaカードコレクションキャンペーン!!

おしらせ

セガサターン用ソフト「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」と、昨年春発売された第1作の廉価版の発売を記念してオリジナルカードダスマスターズ(トレーディングカード)の特製新作カード(非売品)をプレゼントするキャンペーンを実施します。オリジナルカードは全9枚。2月14日発売の「新世紀エヴァンゲリオン」(廉価版)に3枚、3月7日発売の「2nd Impression」に3枚がそれぞれ封入されていて、さらに廉価版または昨年発売された「新世紀エヴァンゲリオン」のタスキ部分の裏上部についているマークを切り取って、「2nd〜」についている応募用ハガキに貼付して送ると、もれなく残り3枚のカードがプレゼントされるのだ。キャンペーン期間は3/7〜6/30。Evaカードを集めている人は、このチャンスを逃すな!!

SEGA AGES

㊦これまで「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナーII」「宿題がタントアール」「廊下にイチダントアール」と、計7作のアーケードゲームをセガサターンによみがえらせてきた「SEGA AGES」シリーズだが、今月もあらたに5作品が復活する!! 2/21発売の「ファンタジーゾーン」、復活希望リクエストにて圧倒的1位だったゲームである。そして、2/28発売の「メモリアルセレクション VOL.1」では、「ペンゴ」「フリッキー」「アップンダウン」「ヘッドオン」の4作がついに遊べるのだ。そういえば1/24に「ダイナマイト刑事」というタイトルで、「ディープスキャン」が発売されているので、お見逃しなく!

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には，特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。おっと，いよいよモノで釣るつもりかよ!? SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY

株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』絶賛発売中!!

中国春秋戦国シミュレーションゲーム
孫子の兵法

百家争鳴

百家争鳴は……
1997年３月発売予定
予価11,800円

TGLから初の歴史シミュレーションゲームの登場だ！
舞台は中国，春秋戦国時代（紀元前722～紀元前221年）のお話。（その頃の日本は縄文時代・弥生時代だった……）
歴史シミュレーションゲームといっても，ルールは難しくないので安心してください!!
傾国の美女や，暗殺，イナゴの大発生など，面白いイベントがたくさん入っています。
ファンタジーに食べ飽きた　そこの君！　一度試してみたら!?

魔法使い育成ロールプレイングゲーム

魔法使いになる方法

まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語

２月発売予定!!
価格9,800円（税別）

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●ＣＰＵ：Pentium60MHz以上（推奨100MHz以上）
●メモリ：12MB以上（推奨16MB以上）
●グラフィック：640×480（256色）表示可能なDirectXに対応したグラフィックアクセラレータ
●対応音源：CD-DA，PCM音源対応

あの「ファーランドストーリー」が，
かわいいカードゲームになって登場だ!!

ファーランドレジェンド
FARLAND LEGEND

価格6,800円（税別）

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●ＣＰＵ：i486（66MHz）以上
●メモリ：８MB以上
●グラフィック：800×600ドット以上256色以上
●必需：CD-ROM，マウス，PCM音源

仕事のあいまに，ちょっとした暇つぶしに，ティータイムなどにどうぞ……

ファンタジー　シミュレーション　RPG

FARLAND STORY～四つの封印～
ファーランド　ストーリー

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●ＣＰＵ：i486（66MHz）以上
●メモリ：16MB以上
●グラフィック：640×480ドット以上256色以上
●必需：ハードディスク，CD-ROM マウス，PCM音源

２月発売予定!!
価格9,800円（税別）

今月のイラスト

▲三重県　とらい　さん
天使の涙のときのアークが一番かっこいいですよね？

▼埼玉県　あるむ　さん
初のTILKのおはがき。ここにはいねぇが，グルスは強ええぜ!?

みんなのおたより待っています!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

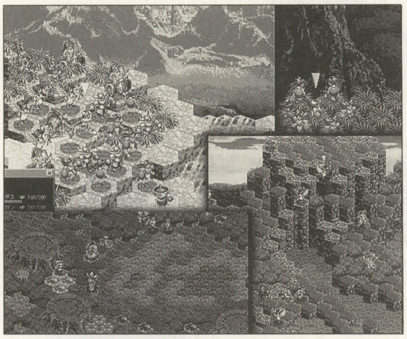
職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

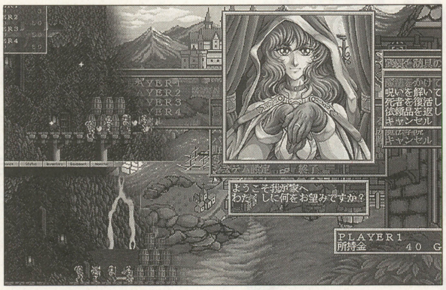
Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL.0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

Win95専用版ラインナップ，ついに発表!!

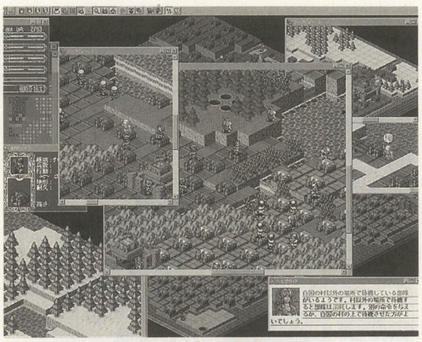
「あの名作達は，僕のパソコンで動かないなんて……」そんな悔しい思い，もうさせないよ。今回は，開発真っ最中のWin95専用ソフトを一挙に紹介しちゃう。先行発売された『ロードモナークOriginal』に続くのは，一体？今年のファルコムは目が離せないぞ！

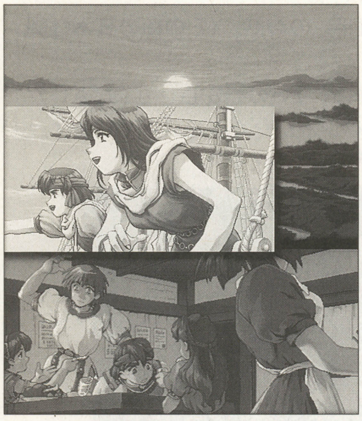




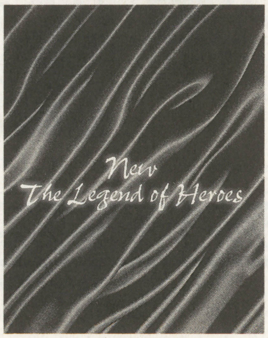
▲『SORCERIAN FOREVER』待望の新シナリオ！

▲『？？？』　謎の2作品。どちらも出来てからのお楽しみ！
▼『？？？』





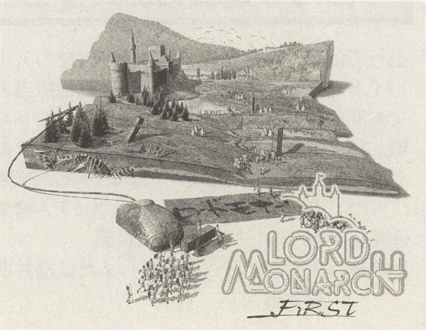
◀『英雄伝説Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ』あの感動の2作に続く、「Ⅴ」の製作も進行中だよ。



▶『新 英雄伝説』こちらは、完全移植版で登場だ。

▶『Ys eternal』レアの顔が拝めるなんて……。早くフィーナにも会いたいね。

全て新MAP！「ロードモナーク First」発売決定！



◀イメージCG。超美麗〜。

どんなゲームなのかな？なんて興味がある人や，買おうかどうしようか迷ってたアナタに朗報。新作「ロードモナーク First」が発売されます。なんと驚異の低価格2,800円！その上オンライン版が無料でホームページからダウンロード出来るのだ！近日ダウンロード開始予定なので，こまめにチェック！

http://www.falcom.com/

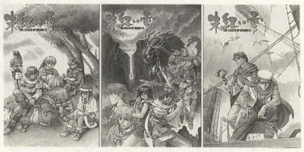
NEWグッズ，発売中!!

●下敷　各￥300
No.114　朱紅い雫C

No.115　VT

●ポストカード　各￥150

No.116　No.117　No.118



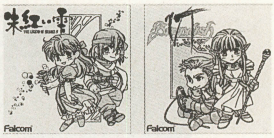
朱紅い雫
C, D, E

No.119　No.120　No.121

VT
A, B, C

●クリアファイル　各￥250

No.122　No.123



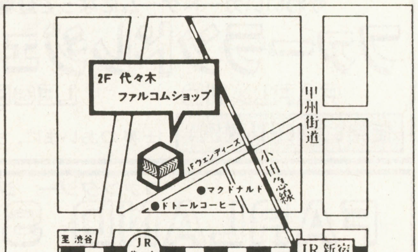
朱紅い雫,
VT

代々木ファルコムショップ ファルコムCDフェア開催中!!

■期間中に代々木ファルコムショップでCDを5,000円以上お買い上げのお客様にテレカを1枚プレゼントいたします。絵柄は引き換え時にお好きなものからお選びください。期間は，2月下旬までとさせて頂きます。

■イラストコンテスト'97冬展示中!!
力作のイラコン作品を店内にて展示中です。ぜひ投票をお願いします。見に来てね!!

■ファルコムミュージアムコーナー設置予定!!
ファルコム製品の歴史がわかる!!国内及び海外の移植作品や貴重なアイテムを展示します。パッケージイラスト原画展，またリクエストに応じて中国文版イースの漫画閲覧等も予定中。始まったら遊びにきてね!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

第44回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.threeweb.ad.jp/~magical/

こんにちは，みずぴょんです。
いま，みずぴょんは『甲子園V』のマニュアルを作ってます。レイアウトとか，デザインとかやって結構楽しいです。良かったら，見てね。

そうそう，そういえば，以前このコーナーで，「みずぴょんが『甲子園V』のマネージャ台詞担当したよ！」ってコトを書いたけど，それは台詞の文章のことで，声優というわけではないので，お間違えなく。

（ん？ちょっと誤解されてそうだったので。）

●『甲子園V』特集●

いよいよ，『甲子園V』の全貌が見えてきました！発売日，価格といった詳細も決定しましたので，今回は，『甲子園V』がどんなソフトかを，ご案内することにしますね。

春，君は甲子園のマウンドに立つ。

タイトル	：甲子園V（こうしえんふぁいぶ）
対応機種	：プレイステーション
発売日	：3月28日
価格	：5,800円（税別）
プレイ人数	：1～2人
メモリカード	：2ブロック必要
ジャンル	：シミュレーション＆スポーツ（野球）

→高校野球をテーマとした人気シリーズの第5弾。君だけのオリジナルチームを育てて，春・夏の甲子園大会で，4089校の頂点を目指せ！

このゲームは，実際に，ボールを投げる，バットで打つ，といった野球プレイ部分と，高校野球部のチームメンバーをトレーニングし，甲子園優勝に向けて育ててゆくといったシミュレーション部分の，二つの楽しさを持ったゲームです。

また，他のスポーツゲームではちょっと見れないような，ピッチャーのモーション（フォーム・にぎり）を自由に創れる投球フォーム作成システムや，自分のチームを楽しく自由に演出することのできる名前・ユニフォームなどのエディットシステムといった機能もあります。

『甲子園V』は，高校野球ファンはもちろん，すべてのスポーツゲームファンを満足させるシミュレーション＆プレイ野球ゲームなのです。

発売日に向けて，開発もラストスパート段階！『甲子園V』をどうぞよろしくね。

●花火コンテスト締切迫る！●

Windows95専用ソフト『花火職人になろう！』の，自作花火コンテストの応募締切は2月14日のバレンタインデーです。まだ間に合いますので，自信作の花火が創れたら，ぜひぜひ挑戦してみてくださいね。

詳しくは，商品同梱の『花火コンテスト』応募用紙を御覧ください。

～打ち上げ花火シミュレーションゲーム～

★花火職人になろう！★

対応機種	：Windows95（CD-ROM）
発売日	：好評発売中！
標準価格	：9,800円（税別）

●魔法の住人●

今回は，甲子園の営業担当の岸さんです。

じつは，今日は甲子園の営業まわりで大忙しなのですが，合間をぬってコメントをもらいました。

〈Magic Knight こと　魔法のキシ(岸)君〉
今は甲子園の営業／3年／おうし座／A型

僕は昔，マグリットの絵が好きで，よく観て感動しましたが涙は出ませんでした。音楽ではビートルズの“In-My-life”という歌が好きで，ほろりと涙を流したことがあります。映画では，ウディアレンの「重罪と軽罪」のエンディングで，涙がとまりませんでした。絵と音楽とがうまく組み合うと，とても感動しますが，それにさらに操作の加わったゲームでは，泣けるかもしれませんね。

次回の『魔法の住人』は
〈ぼな～る　オハラ　君〉です。

第11回☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「女戦士」

まじぎゃらのコーナーです。今回のお題は，「女戦士」。みんなカッコいいので，選ぶのに迷っちゃいました。

次回は，「獣人（ライカンスロープ）」の発表です。

イラストを送るときは，自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前（プロフィール等も添えてくれるとウレシイ）を書き忘れてないか，もう一度チェックして上記住所マジカルアートギャラリー係(略してM.A.G.係）宛に送ってね。

◆5月号のテーマ

5月号のテーマは「エルフ」です。とんがり耳のあのエルフです。とうとうきたな～といった感じですが，リクエストは冴村明さんより。どうもありがとです。

締め切りは，3月10日頃です。よろしく。

金の剣賞

『？？？』とりはちさん…もとい那飛鳥秀之さん，お久しぶりの登場でーす。鎧と剣に梵字が書かれていて，ちょっぴり東洋的なの。

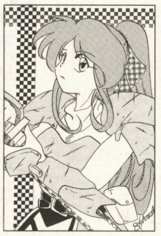
▲那飛鳥秀之

銀の盾声賞

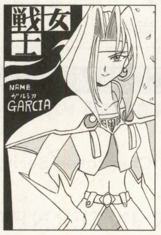
『！！！』構図的に金賞と銀賞がちょうど絵になるレイアウトですね。ううっ…でも今回は両方ともキャラクターの名前がなくってていやん！な感じ。

▲青蒼　葵

『エスペランザ』髪の毛の動きが好きです。テレカあたり！
◀いたもてっさく



『ビセル』ポニーテールの女戦士は，結構多かったです。
◀裁刃鋭人



『ガルシア』シャープなイメージ。斬れそうな眼差しだよね。
◀山岸範至

『氷雨』武闘家さんです。もちろん格闘系も歓迎です。
◀早蕨しをん

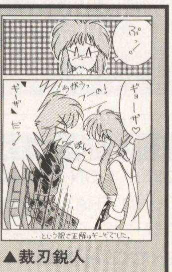
『ファルア＝ザクイ』動きのある一枚。みずぴょんのお気に入り。
◀冴村明

『オットー＝シダンマー』初投稿さん。和々草さんの絵が大好きだそうです。
◀正体不明の何かいいもの

◆今月のごめんなさい。

1月号のこのコーナーで，裁刃鋭人さんのキャラ『ギーザ』を『ギョーザ』としてしまいました。（でも，とってもおかしかったので，実はみずぴょんも笑ってしまいました。）

ごめんなさい。



▲裁刃鋭人

今月の一句

サイトロン ゲムドラナイト チェックしないと（字あまり）

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

SCITRON 1500 SERIES

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL/SNK 新世界楽曲雑技団

CD ¥1500(税込) 97.2.5 ON SALE

オールスターの魅力満載のシリーズ最新作。新曲では不知火舞の「まいまいきゅーん」は今までの路線とは一味違う出来だし，ジョー東の「タイ南部に伝わったSPの詩」は「リアルバウト」ではなく「2」からのリニューアルアレンジだったりと，餓狼フリークなら絶対チェックすべきアルバム！

SCITRON 1500 SERIES

STREET FIGHTER EX ARIKA WEST

CD ¥1500(税込) 97.2.21 ON SALE

ゲームミュージック界の雄，細江慎治，佐宗綾子，相原隆行らのゲームオリジナルサウンドを余すところなく収録。完全書き下ろしの中で，ゲーム用にリアレンジされた3曲も原曲とはまったく違うフンイキで聴きもの。また，人気の高い宮村優子を初めとする豪華声優人によるボイスコレクションは，ゲーム未使用ボイスも収録。

SCITRON 1500 SERIES

TWINKLE STAR SPRITES ADK

CD ¥1500(税込) 97.2.21 ON SALE

メルヘンチックなキャラクターで簡単そうに見えるんだが，このゲーム，対人戦ではかなり燃えますよね(笑)。というわけでアルバムのほうも燃えますよ。なんとオリジナル版と，このCDと同時発売予定のNEO・GEO・CD版の楽曲も全て収録しており，今までの1500シリーズの中でも最高の曲数なんスから。聴いて驚け！

サムライスピリッツ天草降臨/SNK

VIDEO&LD 各¥4800(税込) 97.2.5 ON SALE

なにしろキャラ数の多い「天草降臨」。そこで今回の攻略ビデオは従来とは趣向の変わった構成となったゾ。シリーズ最多総勢17人のキャラクターの修羅，羅刹ごと（計34キャラぶん）の連続技，対戦プレイを，世界最強のNEO・GEOゲーム攻略集団「ネオジオフリーク」編集部が完全監修したのだ！ そして声優人にはビデオのナビゲーション役的に参加してもらうという「硬派」な作り。これは実際見てみるとシビレまっせ，マジで。

Fantastic Character Series/RADIO DORAMA

卒業 クロスワールド ドラマCD/MARCUS

CD ¥2500(税込) 97.2.21 ON SALE

「ゲムドラナイト」の新春を飾ったドラマ作品がこの「卒業 クロスワールド」でしたね。今までの卒業ワールド総集編ともいうべき豪華声優陣がそろい，内容はといえばコミカルあり，シリアスありと，皆さんのシナリオの構成にかかってます！ トラックのプログラム機能を使って自分好みのシナリオを作ってみてくださいませ。

SCITRON 1500 SERIES

養殖 XOBREEDS/O.M.Y.

CD ¥1500(税込) 97.2.21 ON SALE

不可能を可能にするユニットO.M.Y.。タイトルはもうおわかりのこと，YMOの名盤「増殖」に目配せしているわけっすよね。しかし単なるYMOフォロワーではなく，そのサウンドの高クオリティにより各方面でも話題騒然！ 今回は新曲5曲に加えワールドツアー最終地「渋谷」でのステージを「不完全」収録（笑）とか。参った。

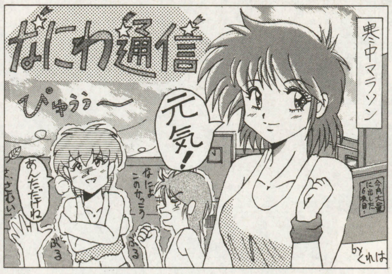
COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON!

CD97.3.5 ON SALE●REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL-ARRANGE SOUND TRAX/SNK 新世界楽曲雑技団 ¥2500（税込）●STREET FIGHTER EX-ARRANGE SOUND TRAX-/ARIKA WEST ¥2500（税込）

CD97.3.21 ON SALE●マジカルドロップ3/DATA EAST GAMADELIC ¥1500（税込）●Fantastic Character Series Best Vocal Collection ¥2500（税込）

NEXT COMMING SOON…………VIDEO&LD STREET FIGHTER EX/ARIKA WEST

SCITRON INTERNET情報 http://www.scitron.co.jp



タイトル・イラスト：大阪府・酒井呉葉
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

合言葉は なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

最近，サターン版のメルティランサーにはまっている暁です。夜遅くまでプレイしているので，会社ではいつも眠たそうな顔をしてます。

おかげでランサーたちも順調に育ち，任務をまっとうできそうです。

それにしても眠いでしゅ！むにゅ……。はっ！補佐官がこんなことではいかん，いかん！

最近のテレビはすごい！

新製品のご紹介も先月号で一段落したので，今回はちょっと世間のテレビ事情について書いちゃいます。

皆さん！「スーパー・フラットトリニトロン管」と言う新しいブラウン管を知っていますか？

ソニーさんの最新型テレビ「KV-28SF5」に搭載されているブラウン管なのですが，これがまたスゴイ！

なんと，ブラウン管の表面がペッタンコ（つまり真っ平）なんです。普通ブラウン管は，中心部が盛り上がってますよね。でも，このブラウン管はほんとにペッタンコなんです。

お店で見て，あんまりペッタンコなので，ちょっと気持ち悪くなってしまいました。

普通のテレビでゲームやったら画面が歪んだりするけど，このテレビでゲームやったら，そういった問題はなくなるだろうなあ……，と思いました。

でも，このワイドテレビはあくまでテレビとしての機能しか持っていないので，RGB入力端子などは無いようでした。ちょっと残念。

しばらくテレビの辺りをうろついていると，店員さんがやって来ました。

そこで私は，ちょっと気になったので「このブラウン管を使った，新型のパワーワイドは発売されないのですか！」と聞きました。

そうすると，「出ないと思いますよ」とあっさり言われました。なぜなら「パワーワイドはハイビジョン・モニターを安価に販売するための商品戦略でしたので，ハイビジョンが安くなって来た今は，もう役目を終えた事になります」と言われました（そうだったのか！）。

「じゃあハイビジョン・モニターはパソコンの画面（水平同期周波数31kHz）は映るんですかね？」と聞くと「はい，映ります，当社のハイビジョンはパワーワイドと同等の機能を持っています」と言われました。

てことは「XRGB-1」とか「DISPL」はハイビジョンのテレビで使えるのだろうか？

「でもハイビジョンはコネクターの形状が違うしな……もしかして特殊なケーブルを使うのかな？」などと悩んでしまいました。

しかし，いくら悩んだところで当社にはハイビジョン・テレビがありませんし，身近に持っている人もいません。

謎は深まるばかりです。

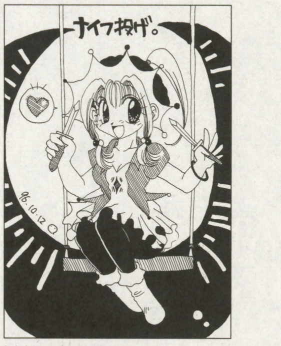
ありがたい おハガキのコーナー！ 私のシテオク体験談

リ……リストラされた。……バイトだけど。

は，もしや店長，シテオクのネタにされたのを恨んで……!?

今のところ，人生最大のシテオクです。（三重県・コアラX）人ごとじゃないよね。いや本当に。でも，この一大事をシテオク・ネタにしてしまうのだから，たいしたものです。（暁）

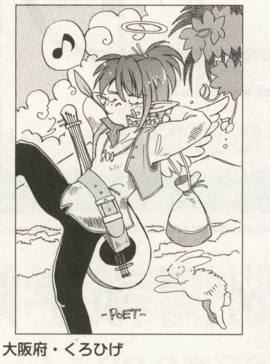
シテオク度 9



神奈川県・松田ばんれい
こんなかわいいナイフ投げのお姉さんがいたら，的になってあげてもいい……グサッ，うっ！

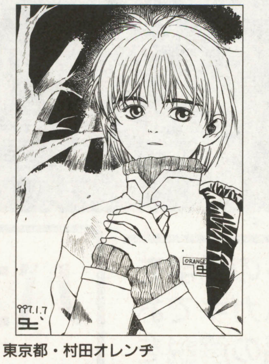
大阪府・榊原架威
今年もよろしくね！投稿待ってます。私は2年前，豊中市に住んでたんですよ。

熊本県・いたもてっさく
牛の絵がとても印象的です。もちろん他の部分も良いですが，なぜか私は牛の後ろ姿が気に入ってます。



大阪府・くろひげ
最近，ハガキにプリクラのシールを貼るのが流行ってるみたい。
この天使，雰囲気がくろひげさんに似てる。

和歌山県・北谷洋平
節分ですか。なつかしいいなあ。鬼は一外／福は一内／……一人でやっても虚しい／

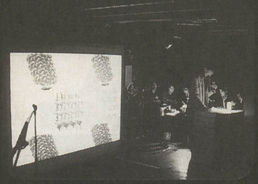


東京都・村田オレンヂ
女の子の目がいいですねえ。キャラクターが生きてます。
季節感もしっかり出てますね。

北海道・銀猫
大阪は暖かいと思います。雪も滅多に積もることはありません。
寒さに負けず，受験頑張ってください／

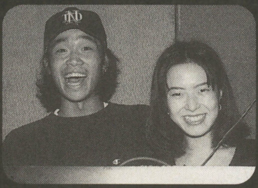
茨城県・高柳里夢
雪が降っているのに，とても暖かい感じのする作品ですね。
キャラクターの表情もいいなあ。

方言の証言　和歌山県では，飲み物をコップのふちにギリギリまで注ぐことを「ドンドコいっぱいにする」と言います。（東京都・吉原　柾）
ドンドコってなんだか楽しい響きですね。そういえば昔，ドンドコドンというゲームがあったなあ。（暁）



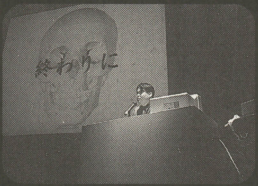
club
YELLOW

EBISU
303



SHIBUYA
BEAM

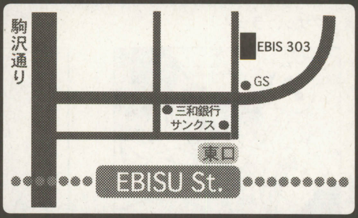
VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE



VANTAN CREATOR'S Fes '97 coming soon...

バンタンの BIG EVENT
『バンタン・クリエイターズ・フェス』
がいよいよ開催される。
学生達の作品展示もさることながら、
今年も様々なサポートイベントが予定され
思いきり楽しめるイベントになることは間違いない。
もちろん、各界のトップクリエイターを集めた
作品プレゼンテーションも注目の的だ。
毎年、このイベントをきっかけにして
業界に飛躍していく学生が数多い。
今年はどんなドラマが生まれるのか、
クイリエイターが生まれる瞬間を
その目で確かめよう。

DATE:1997.3.1~2
PLACE:EBIS 303
日程：3月1・2日
会場：EBIS 303



「バンタン・クリエイターズ・フェス」の見学をご希望の方は、右記の宛先までTELかハガキでお申し込み下さい。運営スタッフが、作品の解説を交えながら会場をご案内いたします。（申し込みいただかなくとも、当日の入出場は自由です）

入 場 無 料 ！

バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14
Free Dial 0120-51-0505

「バンタン・クリエイターズ・フェス」に関するお問い合わせは、上記『バンタン電脳情報学院』で受け付けております。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●観光情報

地元の人でないと分からないような観光スポットの紹介なども多く，旅をするときにはぜひ利用してみたいネットワーク

●農業情報

農業情報のほか，農業に関係する天気情報などを提供しているネットワーク

観光 オタル・ネット
やすらぎのまち，おたるの情報ステーション

アクセス電話番号：0134-29-3256
運営時間：24時間
入会方法：文書(入会申込書)による申込。郵送・FAX・電子メール(シスオペ宛)可
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒047　北海道小樽市花園2-12-1
運営者：小樽市　企画部
問い合わせ電話番号：0134-32-4111(内272)

観光 よこすかヒューネット(実験局)
横須賀の，かがやく情報発信アンテナ

アクセス電話番号：0468-22-9283
運営時間：24時間
入会方法：郵便，FAX，TELで事務局へ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：HNT9999
ゲストパスワード：なし
住所：〒238　神奈川県横須賀市小川町11
運営者：横須賀市企画調整部情報政策室
問い合わせ電話番号：0468-22-8125

観光 萩-NET
歴史の町，明治維新の町からふれあいNET

アクセス電話番号：0838-25-7455
運営時間：24時間
入会方法：シスオペ宛の電子メール，FAX，電話で入会申込みを！
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒758　山口県萩市土原555-3
運営者：萩-NET 事務局
問い合わせ電話番号：08382-5-4249

観光 Communication Network HIC
情報化時代にふさわしい地域社会づくり

アクセス電話番号：011-271-1991
運営時間：24時間
入会方法：原則として講座受講者，または郵便による申し込み。入会申し込み規定はボード「入会規定」をご覧ください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0000,TEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒060　北海道札幌市中央区南1条西12　新永ビル
運営者：北海道情報センター/HIC運営委員会
問い合わせ電話番号：011-231-0123

観光 ガリンコネット
流氷のまち紋別のホットな情報ステーション

アクセス電話番号：01582-3-7700
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップにて受付けております
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒094　北海道紋別市幸町2丁目1-18
運営者：紋別市役所　総務部企画調整課企画係
問い合わせ電話番号：01582-4-2111(内302)

観光 ゆうゆうネット IZU
伊豆の遊び方は，伊豆の人に教えてもらおう

アクセス電話番号：0557-38-8484
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒420　静岡県静岡市追手町44-1
運営者：(社)静岡県観光協会
問い合わせ電話番号：054-255-1388

観光 SAGA-NET かちがらす
心ふれあう　さわやか　ネット

アクセス電話番号：0952-28-2155
運営時間：24時間
入会方法：入会申込書郵送による
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒840　佐賀県佐賀市天神3-2-23
運営者：佐賀新聞社 社長室
問い合わせ電話番号：0952-28-2115

観光 MIEネット
みんなのパソコン通信ネットワーク

アクセス電話番号：0592-29-0691
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDのみの利用です
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MIE99999
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒514-70　三重県津市広明町13番地
運営者：三重県生活文化部情報・マルチメディア推進課
問い合わせ電話番号：0592-24-2797

観光 PC-STN.
JRのホットな情報をお気軽に，ご自由に！

アクセス電話番号：非公開
運営時間：AM5:00→翌AM3:00
入会方法：郵便または電話にてご連絡ください。申し込みに必要な書類を送らせていただきます
入会金：3000円
会費：1000円/月ほかに接続通話料
ゲストID：ゲスト利用不可
ゲストパスワード：ゲスト利用不可
住所：〒100　東京都千代田区丸の内1-6-5
運営者：鉄道情報システム(株)
問い合わせ電話番号：03-3240-5693

観光 花と魚とゆめNET
淡路島観光情報局

アクセス電話番号：0799-74-6262
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップのみ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒656-23　兵庫県津名郡東浦町久留麻239-1
運営者：東浦町観光協会
問い合わせ電話番号：0799-74-4101

農業 こまちネット
秋田の農業情報を発信！

アクセス電話番号：0188-60-1460
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセスによるサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：KOMACHI
ゲストパスワード：KOMACHI
住所：〒010-70　秋田県秋田市山王4-1-1
運営者：秋田県農政部農政課技術調査室
問い合わせ電話番号：0188-60-1742

農業 ひばりネット
21世紀の農業・農村の情報化

アクセス電話番号：0893-24-0111
運営時間：24時間
入会方法：電話(0893-24-2255)で気軽に申し込みができます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：リターン
住所：〒795　愛媛県大洲市大洲690-1
運営者：大洲市農林振興課 肱川流域グリーンピア構想事業化推進協議会
問い合わせ電話番号：0893-24-2111(内320)

農業 かぐや姫ネットワーク
街と村を結ぶネットです

アクセス電話番号：093-951-8696
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：999999
ゲストパスワード：なし
住所：〒802　福岡県北九州市小倉南区富士見2-8-1　北九州東部農協会館内
運営者：北九州地区電算センター
問い合わせ電話番号：093-961-5810

農業 ひのくにねっと
むらとむら，村と都市との掛け橋です

アクセス電話番号：096-387-1500
運営時間：24時間
入会方法：GUESTでアクセスし，入会申し込みに書く。または，はがきで申し込み案内書を請求する
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒862　熊本県熊本市水前寺6-18-1(県庁内)
運営者：熊本県農業会議
問い合わせ電話番号：096-384-3333

農業 土佐黒潮ネット
必要なときに，必要な情報をすぐにアクセス

アクセス電話番号：08873-5-8111
運営時間：24時間
入会方法：文書による手続きが必要です
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒784　高知県安芸市矢ノ丸1-4-40
運営者：安芸市役所農業振興課
問い合わせ電話番号：08873-4-1111(内283)

農業 BBS吉野ヶ里
農業農村関連情報を中心とした，ネットです

アクセス電話番号：0952-23-7371
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ，所定の入会申込書
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒840　佐賀県佐賀市城内1-6-5　佐賀農業会議内
運営者：佐賀県農業農村活性化推進機構
問い合わせ電話番号：0952-23-7057

農業 新ひむかネット
むらとまちをむすぶ　新ひむかネット

アクセス電話番号：0985-32-5050
運営時間：24時間
入会方法：オンライン，FAX，郵便など
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST1～3
ゲストパスワード：なし
住所：〒880　宮崎県宮崎市旭1-3-6　県庁第2東別館内
運営者：宮崎県農業農村活性化推進協議会
問い合わせ電話番号：0985-29-6333

BBS新局情報

■ほによんネット
ゲーム(MTG, MM, oneline game)が中心です

アクセス番号：0489-46-1117
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ後，シスオペが確認してID発行
入会金：無料
会費：希望者のみ
ゲストID：HONYOO
ゲストパスワード：なし
住所：埼玉県草加市
運営者：高橋壮裕
問い合わせ電話番号：0489-41-0017

■aerial（エリアル）
空気のように身近なパソコン通信局

アクセス番号：0543-65-7920
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：1000円
会費：2000円/年
ゲストID：public
ゲストパスワード：public
住所：〒424　静岡県清水市江尻町4-31　鈴木ビル2F
運営者：有限会社　クロスウェーブ
問い合わせ電話番号：0543-65-2527

■SUGA-NET
お気軽にアクセスしてください(^^)/

アクセス番号：0427-50-3972
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ後，即，仮ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTまたはNEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒229　神奈川県相模原市上矢部2-16-26
運営者：菅原雄二
問い合わせ電話番号：非公開

■NANO-NOTE network
個性爆発!　自爆注意!!　謝謝

アクセス番号：0427-65-8217
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒228　神奈川県相模原市相南3-39-23　アネックス21　202号
運営者：寺尾幸純
問い合わせ電話番号：0427-65-8216

インターネット/パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年新春号
■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ABC・50音順ネットワーク一覧
■Windows95/3.1対応CD-ROM付き!!
全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　予価2,900円
マイコン別冊
近日発売
●お求めは全国の書店，または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

電波新聞社のコンピュータ関連図書

【楽しめるパソコン書案内!!】

お近くの書店でお求め下さい。

学校に導入されているPC－98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育１・２・３」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A４変形　定価1,800円（税込）

Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD－ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A４変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD－ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A４変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD－ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット/パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

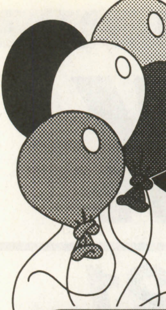
A４変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 **電波新聞社 販売部** ダイヤルイン 03-3445-8201　FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
大阪本社☎06(203)3361(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
西部本社☎092(431)7411(大代)	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

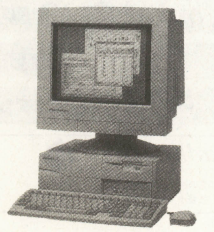


PCアウトレット 1周年記念セール!

★印 店頭売りのみ　★印 店頭売りのみ

広告掲載価格は
すべて税別です

NEC 98MATE 送料¥1,000



PC-9821Xn/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB
ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥73,800**

PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥95,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥64,800**

PC-9821Xf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥90,000**

PC-9821Xf/C9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥93,800**

PC-9821Xa/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥520,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Bs/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB ディスプレイ別売
定価¥298,000 **超特価¥47,000**

PC-9821Af/M9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Af/U9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥462,000 **超特価¥52,000**

PC-9821As2/M2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥37,800**

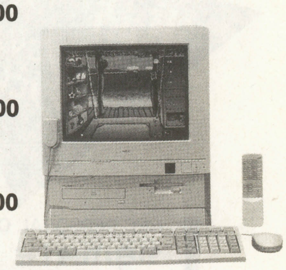
PC-9821As2/U2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:3.5×2台 ディスプレイ別売
定価¥328,000 **超特価¥46,000**

PC-9821Xs/U7WL
CPU:486DX2/66 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥380,000 **超特価¥48,800**

NEC 98NOTE 送料¥1,000

PC-9821Lt/260
CPU:DX2/50 RAM:1.6MB ディスプレイ9.5インチTFTカラー
定価¥388,000 **超特価¥99,800**

NEC 98 MULTI/CanBe 送料¥2,000



PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥108,000**

PC-9821Ce2/S1
CPU:486SX/25 RAM:1.6MB FDD:3.5×2 CD ROM:2倍速
ディスプレイ15インチ
定価¥298,000 **超特価¥42,000**

PC-9821Ce2/S2
CPU:486SX/25 RAM:5.6MB FDD:3.5×1 HDD:170MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥348,000 **超特価¥46,800**

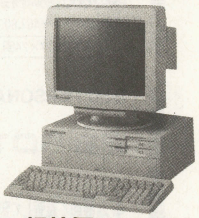
PC-9821Cb2/M
CPU:DX2/66 RAM:7.6MB FDD:3.5×2 HDD:420MB
モデム:14.4Kbps CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥298,000 **超特価¥82,000**

PC-9821Cb/2
CPU:486SX/33 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:210MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥325,000 **超特価¥57,800**

PC-9821Cb/2D
CPU:486SX/33 RAM:7.6MB FDD:3.5×2 HDD:210MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥340,000 **超特価¥59,800**

★PC-9821Cb3/TA TV機能 一太郎6/ロータスモデル
CPU:Pentium75 RAM:16MB FDD:3.5×1 HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
モデム:14.4Kbps
定価¥298,000 **超特価¥135,000**

NEC 98 FELLOW 送料¥1,000



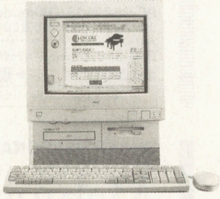
PC-9801Bs2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥252,000 **超特価¥37,000**

PC-9801BA2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥352,000 **超特価¥39,800**

PC-9801BA/M2
CPU:486DX2/40 RAM:1.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥36,800**

★PC-9801BA/U2
CPU:486DX2/40 RAM:1.6MB FDD:3.5×2台 ディスプレイ別売
定価¥328,000 **超特価¥39,800**

NEC 98VALUE STAR 送料¥2,000



PC-9821V7/C4KA 一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥89,900**

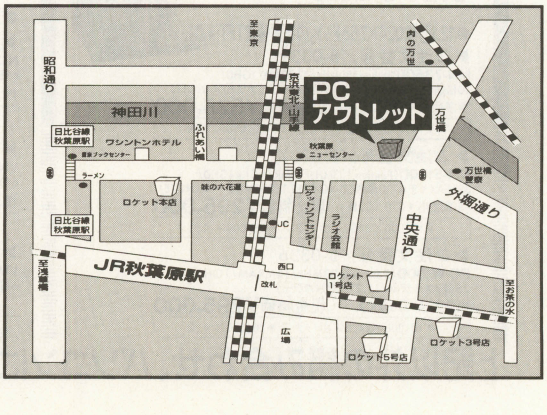
PC-9821V7/C4KB Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥89,900**

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
遠方、離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座(普通)5181474

PCアウトレット ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM10:00~PM8:00 年中無休



J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

Windows 95キャンペーン! (03)3797-1221

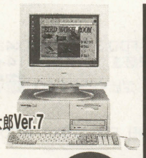
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたのお手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノベル認定リセーラー　BORLAND ボーランドセンター　Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー　Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー　ロータス ショップ　JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター　桐 管理工学公認 SE・インストラクター　EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR



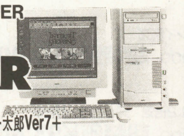
●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

36% OFF

▶ご注文番号/A-0307
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) ¥298,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥357,800▶ 現金特価¥227,800
¥10,000×18回/ボーナス¥27,000×3回

▶ご注文番号/A-0306
PC-9821V20/S7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥408,000
PM-700C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥467,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×24回/ボーナス¥36,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR



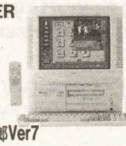
●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

34% OFF

▶ご注文番号/A-0204
PC-9821V16/M7model C3/D3(Pentium166MHz/32MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥403,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥462,800▶ 現金特価¥304,800
¥10,000×24回/ボーナス¥29,000×4回

▶ご注文番号/A-0205
PC-9821V20/M7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥498,000
MJ-810C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥42,800
標準価格合計¥540,800▶ 現金特価¥399,800
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER
98MULTi CanBe キャンビー



●キャンビーで、創造力が目を覚ます。一太郎Ver7又は、Microsoft Wordがインストール済み。

30% OFF

▶ご注文番号/A-0311
PC-9821Cu13/Emodel A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/4連装4倍速CD/15″CRT/336FAXモデム/TVチューナ) ¥333,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥392,800▶ 現金特価¥277,800
¥10,000×24回/ボーナス¥21,000×4回

▶ご注文番号/A-0312
PC-9821Ct20/Amodel A/B(Pentium200MHz/32MRAM/1.6GHD/CD-ROM/17″CRT/336FAXモデム/TVチューナ) ¥498,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥557,800▶ 現金特価¥399,800
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER
98NOTE Lavie ラヴィ

●高機能を満載して登場、NEW Lavie Nrシリーズ。

25% OFF

▶ご注文番号/A-0309
PC-9821Nr15/S14F(Pentium150MHz/16MRAM/1.4GHD/10倍速CD-ROM/12.1″TFTカラー/A4NOTE) ¥498,000
Nr64-16M(IODATA・16MB増設RAMボード) ¥21,000
標準価格合計¥519,000▶ 現金特価¥385,800
¥10,000×36回/ボーナス¥19,000×6回

●一太郎Ver.7又は、Microsoft Wordがインストール済み。
▶ご注文番号/A-0308
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE) ¥388,000
BJC-35vII(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥54,800
標準価格合計¥442,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×30回/ボーナス¥20,000×5回

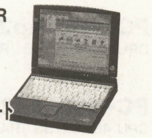
IBM PERSONAL COMPUTER
Aptiva

●夢中の入口Aptiva
▶ご注文番号/B-0333
AptivaJ3C/J3Y(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT/ミニタワー)
現金特価¥249,000
¥10,000×24回/ボーナス¥13,000×4回

▶ご注文番号/B-0332
AptivaH5E(Pentium150MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥288,000
¥10,000×24回/ボーナス¥24,000×4回

▶ご注文番号/B-0331
AptivaB65(Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥375,000
¥10,000×36回/ボーナス¥17,000×6回

PANASONIC PERSONAL COMPUTER
Panasonic Let's NOTE



●Pentium133MHz、1.47kgのサブノート
▶ご注文番号/B-0345
AL-N1T513J5(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/10.4″TFTカラー)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥258,000
¥10,000×24回/ボーナス¥15,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER
▶ご注文番号/B-0341
ThinkPad365XD(2625-EJF:Pentium120MHz/8MRAM/1.08GHD/4倍速CD-ROM/11.3″DSTNカラー)
現金特価¥248,000
¥10,000×24回/ボーナス¥12,000×4回

▶ご注文番号/B-0342
ThinkPad365X(2625-3J9:Pentium120MHz/8MRAM/810MHD/10.4″TFTカラー)
現金特価¥198,000

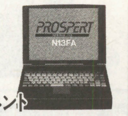
SHARP PERSONAL COMPUTER
Mebius

●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。
▶ご注文番号/B-0339
MN-7350(Pentium150MHz/32MRAM/2GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥660,000▶ 現金特価¥525,000
¥10,000×48回/ボーナス¥26,000×8回

▶ご注文番号/B-0337
NM-5100D(Pentium133MHz/16MRAM/1.44GHD/336FAXモデム/10倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号/B-0336
PC-W100D(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/288FAXモデム/11.2″DSTNカラー)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

EPSON PERSONAL COMPUTER
PROSPERT



●新ビジネスパーソンの情報コンポーネント
▶ご注文番号/B-0326
N13FA(Pentium133MHz/16MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/12.1″TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥528,000▶ 現金特価¥399,000
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

▶ご注文番号/B-0327
VN512ET(Pentium120MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥298,000
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

▶ご注文番号/B-0322
VM516TS17(Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速4連装CD/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥249,000
¥10,000×18回/ボーナス¥35,000×3回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER
FMV BIBLO

●デイスクパワーに迫るハード&ソフト
▶ご注文番号/B-0351
FMV52NU2S(1/2/3)(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥398,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

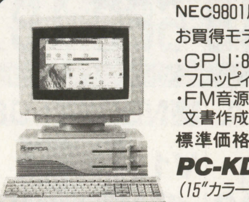
▶ご注文番号/B-0352
FMV55NA2S(1/2/3)(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥618,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×36回/ボーナス¥36,000×6回

▶ご注文番号/B-0353
FMV53NPWS(1/2/3)(Pentium133MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥478,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×30回/ボーナス¥28,000×5回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデルNEC***PC-9801DA2***

おすすめ中古セット

- ・CPU：80386（*20MHz*）メモリ1.6MB
- ・フロッピィディスクドライブ：5″2HD×2ドライブ
- ・FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。

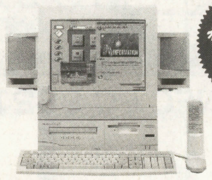
標準価格￥448,000→現金価格￥22,000

PC-KD882
（15″カラーモニター）とバスマウスのセットの場合
合計価格￥462,600→割引価格￥41,800

Windows95時代の家族のパソコン
PC-9821Cx13/S5T B

おすすめ新品限定品

（Pentium133MHz/16MB/3.5″×1FDD/850MBHDD TV機能/4倍速4連装CD-ROM/14400bpsFAXモデム 15″マルチシンクモニタ/Windows95/Word95/Works95 インターネット関連ソフト/辞書/Winnie the Pooh POCAHONTAS/NOVA CITY他）



標準価格￥398,000→特別価格￥178,000

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801VX21（CPU：80286/10MHz/5″2HD×2）	¥433,000 →	¥10,000
PC-9801DX2（CPU：80286/12MHz/5″2HD×2/FM音源）	¥318,000 →	¥15,000
PC-9801DS2（CPU：386SX/16MHz/5″2HD×2/FM音源）	¥358,000 →	¥20,000
PC-H98/80-002（CPU：486SX/16MHz/9.5MB/5″2HD×2・ハイレゾ対応）	¥580,000 →	¥48,000
PC-9821As3/C8W（486DX2/33MHz/7.6MB/3.5″×1/340MBHDD/Win3.1/CD-ROM）	¥458,000 →	¥98,000
PC-9821Cx3/S5T-A（Pent/100MHz/16MB/3.5″×1/850HDD/4倍CD/モデム/一太郎6/Win95/15″TV）	¥378,000 →	¥148,000
PC-9821Cx13/S5T-A（Pentium133MHz/16MB/3.5″×1/850HDD/4倍CD/モデム/マウス/Win95/15″TVモニタ）	¥398,000 →	¥168,000
PC-9821Cu10/D-B（Pentium100MHz/16MB/3.5″×1/1.2GHDD/4連4倍CD/114FAXモデム/Win95/Word95/Works95/ソフトMPEG/インターネット関連ソフト/辞書/ディズニーソフト他/TVチューナー/15″一体型モニター）[新品]	¥383,000 →	¥158,000
PC-9821Cu16/H-A（Pentium166MHz/32MB/3.5″×1/1.6GHDD/4連6倍CD/336FAXモデム/Win95/一太郎7/インターネット関連ソフト/辞書/ライオンキング他/TVチューナー/15″一体型モニター）	¥393,000 →	¥188,000
PC-9821Cx13/S7M-A（Pentium/133MHz/16MB/3.5″×1/1.2GHDD/4倍CD/モデム/一太郎6/Win95/17″TV）	¥478,000 →	¥190,000
PC-9821Cr13/T-A（Pentium133MHz/16MB/3.5″×1/850HDD/4倍4連装CD/14400FAXモデム/一太郎7/Works/ディズニーソフト/インターネット関連ソフト他/Win95/TVチューナー/ビデオキャプチャ/10.4″TFTカラー液晶）	¥398,000 →	¥168,000
PC-9821Na12/H10（Pentium120MHz/16MB/3.5″×1/1GB/Win95/4倍CD/10.4″TFTカラー）[新品]	¥690,000 →	¥208,000
EPSON/PC-486NAVX1JW（486DX2/50MHz/13.6MB/3.5″×2/340HDD/Win/STNカラー液晶）	¥398,000 →	¥128,000
東芝/Satellite110CT/810(PA1224JT)（Pent100MHz/8MB/3.5″×1/810HDD/Win95or3.1/11.3TFT）[新品]	¥348,000 →	¥178,000
富士通/FM-TOWNS II FreshES（486DX2/66MHz/8MB/3.5″×2/CD-ROM/260HDD/Win3.1/15″モニター）	¥298,000 →	¥88,000
SHARP/WD-A551(書院)（JIS配列キーボード/テンキー/白黒液晶/ワープロ/表計算/熱転写プリンター）	¥220,000 →	¥39,000

その他周辺機器

I/O DATA/HDS-1G/DV PC I（1GB DOS/V PCIバス用外付ハードディスク I/F付）[新品]	¥56,800 →	¥42,800
メルコ/VMH-64MG（DOS/V用 EDO DRAM 32MB×2枚増設メモリ）[新品]	¥74,800 →	¥39,800
メルコ/ENP-8M（98Nm/Nd/Ne2/Ns/Np/Nf用8MB増設メモリ）	¥13,000 →	¥6,000

ディスプレイ

N5924（14″カラー/400・750L/アナログ/0.26）	¥233,000 →	¥22,000
PC-KD854N（14″カラー/400L/アナログ/0.39）	¥84,800 →	¥12,000
PC-KD882（15″カラー/400L/アナログ/0.31）	¥89,800 →	¥18,000
PC-KD881（15″カラー/400L/アナログ/0.28）	¥118,000 →	¥20,000
PC-TV454（15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応）	¥128,000 →	¥28,000
PC-TV455（15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.31/S端子付/ゲーム機対応）	¥147,000 →	¥30,000
PC-KM151（15″カラー/24.8〜57KHz/0.28）	¥148,000 →	¥28,000
FUJITSU/FMV-DP84Y2（15″カラー/30〜65KHz/0.28）[新品]	OPEN →	¥29,800
I/O DATA/MS-5V/17N（17″カラー/24〜65KHz/0.28）[新品]	¥84,800 →	¥48,000
NEC/D171（17″カラー/31〜60KHz/0.28）[新品]	→	¥45,000

プリンタ・プリンタオプション

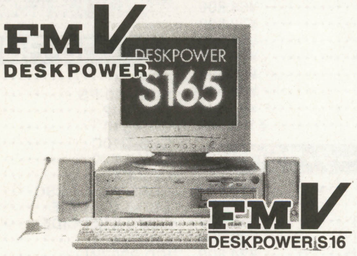
NM-4150（136桁/カラー24ドット/漢字75字/秒/トラクタ/シートフィーダー）	¥245,000 →	¥35,000
PC-PR201/60（136桁/24ドット/漢字60字/秒）	¥135,000 →	¥35,000
PC-PR201/65A（136桁/カラー漢字24ドット/漢65字/秒）	¥215,000 →	¥45,000
PC-PR201/80A（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	¥275,000 →	¥55,000
Canon/LBP-B406E（B4レーザープリンター 300dpi）	¥398,000 →	¥48,000
EPSON/MJ-5000C（A3カラーインクジェット/720dpi/漢133字/秒）	¥198,000 →	¥78,000
Canon/BJC-35V II（10″/カラーインクジェットプリンタ/ノート型/360dpi）[新品]	¥54,800 →	¥39,800
Canon/BJC-400J（10″/カラーインクジェットプリンタ/360dpi）[新品]	¥59,800 →	¥27,800
富士通/XJ-500（10″/カラーインクジェット/Windows用）	¥49,800 →	¥16,000
富士通/XJS-400（10″/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用）[新品]	¥59,800 →	¥47,800
NEC/PC-PR201X-04（201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー）[新品]	¥50,000 →	¥15,000
NEC/PC-PR201-01（201/201B/201CL/201F/201F2用インクリボン5本）[新品]	¥12,500 →	¥4,000

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

● Windows95インストールモデル
● 一太郎Ver.7（ワープロソフト）＋1-2-3（表計算システム）、Word（ワープロソフト）＋Excel（表計算システム）、OASYS/Win（ワープロソフト）＋1-2-3（表計算システム）の3タイプ。
「Organizer」、「広辞苑」、「電子地図」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAMEPACK」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！



DESKPOWER S16
● Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0342
FMVS165A(1/2/3)（Pentium166MHz/32MRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT）
標準価格￥338,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、15″ディスプレイプリンタモデル
▶ご注文番号／B-0343
FMVS16P5(1/2/3)（Pentium166MHz/16MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT/XJS-400）
標準価格￥363,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、15″ディスプレイISDNモデル
▶ご注文番号／B-0344
FMVS16T5(1/2/3)（Pentium166MHz/16MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT/FMTA-101）
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、17″ディスプレイスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0345
FMVS167A(1/2/3)（Pentium166MHz/32MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT）
標準価格￥378,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。

DESKPOWER S20
● Pentium200MHz、17″CRT、高品位モデル
▶ご注文番号／B-0346
FMVS207(1/2/3)（Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT）
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER T16
● Pentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0347
FMVT165(1/2/3)（Pentium166MHz/16MRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT）
標準価格￥343,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER T20
● Pentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル
▶ご注文番号／B-0348
FMVT207(1/2/3)（Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT）
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium200MHz、MO内蔵タワーモデル
▶ご注文番号／B-0349
FMVT20M7(1/3)（Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/12倍速CD-ROM/540MO/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT）
標準価格￥558,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium200MHz、DVD内蔵タワーモデル
▶ご注文番号／B-0350
FMVT20D7(1/3)（Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/DVDドライブ/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT）
標準価格￥598,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER S135
● Pentium133MHz、省スペースデザインのエントリーモデル
▶ご注文番号／B-0340
FMVS135(1/2/3)（Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT）
標準価格￥268,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER S16C5
● Pentium166MHz、コミュニケーションモデル
▶ご注文番号／B-0341
FMVS16C5(1/3)（Pentium166MHz/16MBRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/ビデオキャプチャー/15″CRT）
標準価格￥358,000▶ 現金価格 **大特価**

JADMA お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社注文・相談デスク
☎(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル
営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

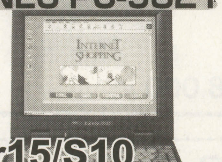
●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

全国通販

充実したサポート体制（AM10:00〜PM10:00 年中無休）
欲しいと思ったらおまかせ!!

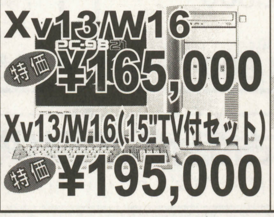
お買得品満載の最新価格情報　パソコンFAX情報 048-651-6434　24時間　えるNet（パソコン通信）048-660-1870

限定 お買得情報

■NEC PC-9821

Nr15/S10　特価 ¥249,800

■NEC PC-9821
La7/D5A・DB　特価 ¥128,000

La10/8A・B　特価 ¥159,800

■NEC PC-9821

Xv13/W16　特価 ¥165,000
Xv13/W16（15"TV付セット）　特価 ¥195,000

■IBM APTIVA

J33　特価 ¥169,800
H5E　特価 ¥249,000

■NEC PC-9821

V13/S5C2　特価 ¥156,000
V20/S5C3-Z・D3-Z（CRTなし）　特価 ¥196,000

パソコン本体

●NEC	
PC-9821CU13EA/EB	¥199,800
PC-9821CU16HA/HB	¥239,800
PC-9821CT20AA/AB	¥315,000
PC-9821V13/S5C3/D3	¥189,000
PC-9821V16/M7C3/D3	¥264,000
PC-9821V20/M7C2/D2	¥308,000
PC-9821V20/M7E2/F2	¥332,000
PC-9821V20S5C3/D3	¥228,000
PC-9821V20S7C3/D3	¥259,000
PC-9821V20M7C3/D3	¥338,000
PC-9821V20M7E3/F3	¥368,000
PC-9821XA13/W12	¥155,000
PC-9821XA16/W16	¥195,000
PC-9821XA16/W30	¥228,000
PC-9821XV13/W16	¥198,000
PC-9821XV20/W30	¥289,000
PC-9821Na12/S10F	¥288,000
PC-9521Na15/X14	¥359,800
PC-9821Nr12/D10	¥199,800
PC-9821Nr13/D10A/B	¥259,800
PC-9821Nr15/S14F	¥318,000
●APPLE	
Performa 5280	¥189,000
Performa 5430	¥258,000
Performa 5440	¥298,000
Performa 6410+15"CRT	¥269,000
Performa 6410+17"CRT	¥322,000
Performa 6420+17"CRT	¥418,000
PowerBook 1400CS/117	¥345,000
PowerBook 1400C/117	¥398,000
PowerBook 1400C/133	¥435,000
PowerBook 5300CS	¥228,000
PowerMac 6300 ソフト付	¥119,800
PowerMac 6300/120	¥165,000
PowerMac 7600/132	¥238,000
PowerMac 8500/150	¥315,000
PowerMac 8500/180	¥438,000
PowerMac 9500/200	¥535,000
●東芝	
PA1230C9（Satellte430）CT	¥286,000
PA1230CA（Satellte430）CDT	¥305,000
PA1232C9（TECRA510CT）	¥358,000
PA1228C9（TECRA730CT）	¥555,000
PA1126C9（PROTEGE660）	¥482,000
PV1008JA（PREZZA5133MB）	~~¥189,800~~
PV1009JA（PREZZA5166MB）	~~¥298,000~~
PV1010JA（PREZZA5200MB）	~~¥355,000~~
Satelite 200 CD付	¥188,000
●松下	
AL-N1T513J5	¥248,000
●EPSON	
新製品 VM2000（MMX搭載）	¥CALL
VM520TP32	¥238,000
●IBM	
新製品 Aptiva（MMX搭載）	¥CALL
APTIVA J3A/X	~~¥199,800~~
APTIVA J3C/Y	~~¥219,000~~
APTIVA J3E/Z	¥258,000
APTIVA H5F	¥258,000
NEW APTIVA H6F	~~¥315,000~~
NEW APTIVA H7G	¥369,000
NEW APTIVA B60	¥316,000
NEW APTIVA B65	¥315,000
NEW APTIVA B75	¥379,000
THINKPAD 535（MF9）	¥278,000
●COMPAQ	
ARMADA4120T	¥255,000
ARMADA4125T	¥255,000
ARMADA4130T	¥335,000
PRESARIO 4130（15"）	¥210,000
PRESARIO 4130（17"）	¥238,000
PRESARIO 3020	¥358,000
●富士通	
FMV50NCS5	¥188,000
FMV52NU2S1/2/3	¥298,000
FMV53NPWS1/2/3	¥359,000
FMV55NA3S1/2/3	¥469,000
FMVS1351/2/3	¥169,800
FMVS16C51/53	¥250,000
FMVS1651/2/3	¥205,000
FMVS165A1/53	¥212,000
FMVS16P51/53	¥239,800
FMVS167A1/2/3	¥245,000
FMVT1651/2/3	¥248,000
FMVS2071/2/3	¥278,000
FMVT2071/2/3	¥355,000
FMVT20M71/73	¥396,000
FMVT20D71/73	¥425,000
FMVTP2071/2/3	¥412,000
●シャープ	
MN-5100D	¥269,800
MN-6350D	¥339,000
MN-7350D	¥478,000

モデム・TA

PC-IT55D1	¥39,800
PC-IT55S1	¥27,800
MN128-DSU	¥38,800
TA-B64DSU	¥29,800
INT-64ED	¥29,500
DF-3314BZ	¥24,000
LPM-FM336	¥22,000
DFM-336	¥15,800
LFM-336US	¥14,800

RAM

Nb64-16M	~~¥16,300~~
Nr64-16M	~~¥16,500~~
Nr64-32M	~~¥30,500~~
SIM326-8M	~~¥8,500~~
SIM326-16M	~~¥15,600~~
SIM326-32M	~~¥29,600~~
EDO326-8MX2	~~¥14,000~~
EDO326-16MX2	~~¥26,800~~
EDO326-32MX2	~~¥52,000~~
SDIM646T-16M	~~¥16,300~~
SDIM646T-32M	~~¥31,000~~
EMW-16MG	~~¥18,000~~
EMW-32MG	~~¥33,000~~
EMW-64MG	~~¥63,000~~
VMH-16MG	~~¥15,700~~
VMH-32MG	~~¥29,200~~
VMH-64MG	~~¥56,100~~
EN8-16MG	~~¥17,000~~
VD8-16MG	~~¥16,500~~

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART	¥32,800
GT-5000WINP/S/ART	¥38,000
GT-8500WIN/ART	¥59,800
GT-9500WIN/ART	¥99,800
CanoScan300	¥35,800
CanoScan600	¥79,800
JX-250W2	¥49,800
Scan Maker E3	¥45,000
SCANJET 4S	¥25,800
SCANJET 4C	¥89,500

モニター

PC-TM151（TV付）	¥33,800
RD-17F	¥46,800
RD-17GⅡ	¥82,800
RD-17GXⅡ	¥68,000
RD-17V	¥68,000
RD-15M	¥35,800
RD-21G	¥158,000
MF-8515F	¥33,000
MF-8517E	¥52,800
MT-8617E	¥64,800
MT-8617ES	¥72,800
E35F	¥58,000
E53F	¥75,000
E55D	¥96,000
CPD-15SF9	¥48,000
CPD-17SF9	¥67,800
CDP-20SF3	¥168,000

アクセラレータ・サラウンド

GA-968V2/PCI	¥19,500
GA-968V4/PCI	¥27,000
GA-PG3D2/PCI	¥15,800
GA-PG3D4/PCI	¥19,800
GA-DRTV2/PCI	¥24,800
GA-DRTV4/PCI	¥28,700
PC-9801-118	¥17,500
QV-WS（WaveSter）	¥18,800

プリンタ

PICTY200	¥19,800
PM-700C	¥44,800
XJS-400	¥44,800
PICTY400	¥57,000
PICTY300	¥36,500
PC-PR1000EW	¥38,000
MJ-510C	¥17,800
MJ-810C	¥27,800
MJ-930C	¥59,800
MJ-6000C	¥110,000
MJ-5100C	¥93,000
MJ-3000C	¥67,800
LP-700W	¥43,800
LP-8200	¥126,000
BJC-35VⅡ	¥39,500
BJC-210J	¥17,800
BJC-240J	¥26,800
BJC-420J	¥39,800
BJC-410J	¥27,800
BJC-455J	¥54,800
BJC-620JW	¥49,800
BJC-5500J	¥73,500
LBP-210	¥39,800
LBP-310	¥57,000
LBP-430	¥92,800
DeskWriter 694C	¥38,000
MD-2300S/J	¥73,000
MD-2010S/J	¥53,000
MD-4000S/J	¥63,800

デジタルカメラ

C-800L（オリンパス）	¥99,800
C-400L（オリンパス）	¥58,800
DSC-F1	¥65,800
CP-200	¥55,000
QV-100	¥47,500
QV-300	¥49,800
DS-8	¥54,800
DC-25	¥44,800
DC-2V	¥CALL
DC-2L	¥59,800
PowerShot600	¥89,800
限定 QV-10A（ソフト付）+PICTY80L	¥29,800

CD-ROM

CDR-4X	¥69,800
SCD-440-PS	¥26,800
LCW-742	¥73,800
CDS-S10	¥25,500
CDS-D10C	¥33,500
CDV-AB10	¥19,500
CDV-PX12	¥25,500
CDPS-PX10/PCSC	¥35,500
CDP-TX6/PCIDE	¥25,800
CDP-TX10/PCIDE	¥33,000
CDR-VX24	¥70,000
ICD-800PW	¥31,800
PRD-650（KIT付）	¥28,800
LPD-650S	¥43,800
TD-6010V	¥39,500

MO・ZIPドライブ

LMO-400S	¥39,000
LMO-420S	¥44,500
LMO-420NB	¥51,800
LMO-480S	¥48,000
LMO-640S2	¥68,800
MOS-S230	¥44,000
MOS-S640	¥76,000
MOF-230F	¥46,500
MOF-640	¥77,000
MMO-230VB/W	¥42,800
MMO-C230VB	¥53,000
MMO-640B/W	¥79,800
MMO-C640B	¥88,000
SMB-640D	¥65,800
SMB-230D	¥38,800
EZ-110A	¥16,800
EZ-111A	¥17,800

HDD外付

SHD-2G/NB	¥44,500
SHD-2G/NU	¥39,000
SHD-2000NP	¥53,800
UHDS-2G/UPCI	¥56,000
UHDS-2G	¥43,000
HDVS-2G	¥38,800
HDVS-2G/SPCI	¥50,500
HDS-2G/PCI	¥66,000
DSC-N2000NS	¥49,800
DSC-2000S	¥42,800

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro	¥77,000
ミュージ郎SC-88VL	¥61,500
ミュージ郎SC-88ST	¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP	¥51,500
Vミュージくん	¥7,800
SC-88VL	¥52,800
SC-88Pro	¥70,000
SCP-55A	¥23,800
S-MPU-ⅡN	¥15,800
CBX-80（D/M/W）	¥64,000
CBX-50（D/W）	¥47,000
QV-MGS（MidiStar/GS）	¥14,500
QV-SBS（SecondBusStar）	¥28,000

その他

AHA-2940/J95	¥27,800
SC-PCI	¥16,000
SC-98-3P	¥10,000
LHA-301	¥11,000
LHA-401	¥16,500
QV-WSMT（WaveSMIT）	¥23,800
QV-SN98（SoundNote）	¥29,800
LPM-SCSI2A	¥9,500

秋葉原　エリント　☎03-3839-1030㈹ FAX 03-3836-8515
〔振込先〕あさひ銀行　外神田支店（普）1043613 エリント
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル　営業時間／AM10:00〜PM10:00　年中無休

東大宮　エリント　☎048-667-5876㈹ FAX 048-660-1871
〔振込先〕あさひ銀行　外神田支店（普）1043613 エリント
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16　営業時間／AM10:00〜PM6:00　定休日／水曜・日曜・祝日

名古屋　トライミー　☎052-807-1573　FAX 052-807-1579
〔振込先〕あさひ銀行　赤門通支店（普）1034450
〒468 名古屋市天白区横町708　営業時間／AM10:00〜PM6:00　定休日／日曜・祝日

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

クレジット
電話にてお申し込み下さい。

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00~PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

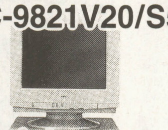
アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7 PC-9821V20/M7

model C3,D3 ¥255,000
C3,D3 ¥329,000

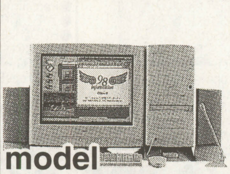
PC-9821V20/S7

model C3,D3 ¥238,000

PC-9821V13/S5 PC-9821V20/S5

model C3,D3 ¥179,000
C3,D3 ¥215,000

PC-9821Cu13/E PC-9821Cu16/H

model A,B ¥199,000
A,B ¥225,000

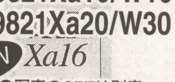
PC-9821Ct20/A

model A,B ¥299,000

PC-9821V13/S5R PC-9821V12/S7R

model C,D ¥159,000
C,D ¥159,000

PC-9821Xv13/W16 PC-9821Xv20/W30

●写真のCRTは別売
¥169,000
¥279,000

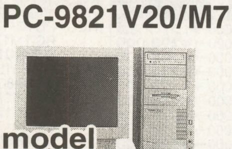
PC-9821Xa13/W12 PC-9821Xa16/W16 PC-9821Xa20/W30
NEW

●写真のCRTは別売
¥147,000
¥173,000
¥239,000

PC-9821Nr150/X14F PC-9821Nr166/X30F
NEW

¥409,000
¥515,000

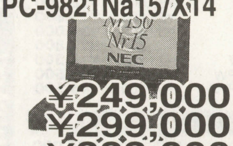
PC-9821Ls12/D10 PC-9821Ls150/S14
NEW

model C,D ¥269,000
C,D ¥395,000

PC-9821V16/M7 PC-9821V20/M7

model C2,D2 ¥239,000
C2,D2 ¥298,000

PC-9821Xc13/S5 PC-9821Xc13/M7

model A,B ¥169,000
A,B ¥209,000

PC-9821Nr15/S10 PC-9821Nr15/S14F PC-9821Na15/X14

¥249,000
¥299,000
¥333,000

PC-9821Nr12/D10 PC-9821Nr13/D10

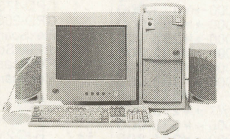
model ¥175,000
A,B ¥239,000

PC-9821La10/5 PC-9821La10/8 PC-9821La10/S8

model A,B ¥155,000
A,B ¥165,000
C,D ¥208,000

Panasonic Let's note AL-N1T513J5

TEL特価

IBM Aptiva 各モデル

TEL特価

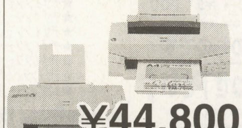
FUJITSU-FMV DESK POWER 各モデル

TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C MJ-810C

¥19,500
¥28,500

EPSON PM-700C MJ-930C

¥44,800
¥59,500

CANON BJC-240J BJC-420J

¥25,900
¥38,800

CANON BJC-35VⅡ BJC-620JW

¥34,500
¥44,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 CPD-17SF9

¥47,800
¥67,800

FAXモデム

ヒューコム EX336 マイクロコム DESK PORTE 33.6

¥14,800
¥18,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥269,000
NEC	PC-9821Ra18/N20	¥243,000
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-910C	¥44,500
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8300	¥118,000
CANON	BJC-210J	¥17,900
CANON	BJC-410J	¥27,500
CANON	BJC-455J	¥49,500
CANON	BJC-610JW	¥44,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17V	¥68,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥38,500
メルコ	DSC-N2000NS	¥43,800
I/Oデータ	HDVS-2G/98ⅢP	¥42,800
I/Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DNN-T1000	¥38,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314EX	¥26,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥38,500
EPSON	GT-8500WIN	¥54,800
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
CANON	Canoscan300(ソフト付き)	¥51,000
CANON	Canoscan600(ソフト付き)	¥95,000

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	MOF-640	¥74,900
メルコ	MOS-S640	¥73,500
メルコ	MOS-D640P	¥86,500
メルコ	MOS-S230	¥38,500
メルコ	CDS-S10	¥25,500
メルコ	CDS-D10C	¥32,800
I/Oデータ	CDV-AB10	¥19,000
I/Oデータ	CDPS-PX10	¥35,200
I/Oデータ	CDP-TX10/PCIDE	¥32,200
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MG	¥20,300
メルコ	EMF-32MG	¥22,400
メルコ	EMW-P16M	¥10,500
メルコ	EMW-P32M	¥19,500
メルコ	EMW-P64MG	¥38,300
メルコ	EMW-16MG	¥11,200
メルコ	EMW-32MG	¥21,800
メルコ	EMW-64MG	¥43,500
メルコ	EMH-16MG	¥10,100
メルコ	EMH-32MG	¥19,500
メルコ	EMH-64MG	¥39,000
メルコ	EMH-E16MG	¥11,200
メルコ	EMH-E32MG	¥21,800
メルコ	EMH-E64MG	¥43,500
メルコ	ENL-16MG	¥11,400
メルコ	ENL-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-16MG	¥12,200
メルコ	ENB-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-64MG	¥43,500
メルコ	EN8-16MG	¥11,400
メルコ	EN8-32MG	¥22,400
メルコ	EN8-64MG	¥44,900

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます																
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26

●全国通販● IMPACT! インパクト!

パソコン・周辺機器

年中無休 AM10:00～PM7:00

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

TEL(03)5294-3741　FAX(03)5294-3744

FAXでのお見積りも お気軽にご利用下さい

お買得! インパク特価! 売切御免

NEC PC-9821V12/S7RC	NEC PC-9821V13/S5RDJ	NEC PC-9821La7/D5(A/B)	NEC PC-9821La10/8B	PACKERD BELL NEC PACKMATEOD16TNB	PACKERD BELL NEC PACKMATEOD20TNB
●Pentium(120MHz) ●メモリ 16MB ●HDD 850MB ●4倍速CD-ROM内蔵 ●17'CRT ●28.8kbpsFAXモデム内蔵 ●Windows95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル	●Pentium(133MHz) ●メモリ 16MB ●HDD 1.2GB ●4倍速CD-ROM内蔵 ●15'CRT ●28.8kbpsFAXモデム内蔵 ●Windows95、EXCEL、WORD インストールモデル+一太郎V7バンドル付	●Pentium(75MHz) ●メモリ 8MB ●HDD 540MB ●外付3.5'FDD ●8.4DSTNカラー液晶 Aモデル：WINDOWS95'、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル Bモデル：WINDOWS95'、EXCEL、WORDインストールモデル	●Pentium(100MHz) ●メモリ 16MB ●HDD 810MB ●外付3.5'FDD ●9.5TFTカラー液晶 ●WINDOWS95'、EXCEL、WORDインストールモデル	●Pentium(166MHz) ●メモリ 32MB ●HDD 2.1GB ●8倍速CD-ROM内蔵 ●33.6kbpsFAXモデム内蔵 ●Windows95、WORD、EXCELインストールモデル	●Pentium(200MHz) ●メモリ 32MB ●HDD 3.2GB ●8倍速CD-ROM内蔵 ●33.6kbpsFAXモデム内蔵 ●Windows95、WORD、EXCELインストールモデル
在庫限り 標準価格¥363,000	在庫限り	在庫限り 標準価格¥298,000	在庫限り 標準価格¥368,000	在庫限り (本体のみ)	在庫限り (本体のみ)
¥168,000	**¥163,000**	**¥129,800**	**¥165,000**	**¥178,000**	**¥245,000**

パソコン本体

メーカー	型番	標準価格	販売価格
NEC	★PC-9821Xa20/W30	¥348,000→	インパク特価
	PC-9821Xv20/W30	¥418,000→	¥293,000
	PC-9821Xv13/W16	¥298,000→	¥208,000
	PC-9821Xa16/W30	¥348,000→	¥233,000
	PC-9821Xa16/W16	¥278,000→	¥198,000
	PC-9821Xa13/W12	¥238,000→	¥168,000
	★PC-9821Xc16/M7(A2·B2)	¥363,000→	インパク特価
	★PC-9821Xc13/S5(A2·B2)	¥283,000→	インパク特価
	PC-9821V20/M7(C3·D3)	¥498,000→	¥348,000
	PC-9821V20/M7(E3·F3)	¥530,000→	¥371,000
	PC-9821V16/M7(C3·D3)	¥403,000→	¥263,800
	PC-9821V20/S7(C3·D3)	¥408,000→	¥268,000
	PC-9821V20/S5(C3·D3)	¥368,000→	¥238,000
	PC-9821V13/S5(C3·D3)	¥298,000→	¥188,000
	PC-9821Ct20/A(A·B)	¥498,000→	¥348,000
	PC-9821Cu16/H(A·B)	¥393,000→	¥275,000
	PC-9821Cu13/E(A·B)	¥333,000→	¥210,000
	★PC-9821Nr166/X30F	¥760,000→	インパク特価
	★PC-9821Nr150/X14F	¥600,000→	インパク特価
	PC-9821Nr15/S14F	¥498,000→	¥323,000
	PC-9821Nr15/S10	¥458,000→	¥295,000
	PC-9821Nr13/D10(A·B)	¥388,000→	¥258,000
	PC-9821Nr12/D10	¥318,000→	¥222,000
	PC-9821Na12/S10F	¥538,000→	¥283,000
	PC-9821Na15/X14	¥750,000→	¥363,000
EPSON	★VMC20D17	オープンプライス→	¥355,000
	★VMC20	オープンプライス→	¥295,000
	VN513ET(vividyNOTE)	¥598,000→	¥338,000
	VN512ET(vividyNOTE)	¥518,000→	¥281,800
	VN510ET(vividyNOTE)	¥478,000→	¥253,000
	★N15FX	¥658,000→	¥466,000
	★N15FA	¥578,000→	¥409,800
	★N13FA	¥528,000→	¥374,800
	★N13FD	¥378,000→	¥238,000
IBM	2606-MF9	オープンプライス→	¥285,000
	Aptiva J3(A·X)	オープンプライス→	¥189,800
	Aptiva J3(C·Y)	オープンプライス→	¥198,800
	Aptiva J3(E·Z)	オープンプライス→	¥288,000
	Aptiva J3(K·V)	オープンプライス→	¥217,800
	Aptiva J3(L·W)	オープンプライス→	¥248,000
	Aptiva H5E	オープンプライス→	¥253,800
	Aptiva H6D	オープンプライス→	¥251,000
	Aptiva H6E	オープンプライス→	¥305,000
	Aptiva H7E	オープンプライス→	¥391,800
	Aptiva H5F	オープンプライス→	¥268,500
	Aptiva H6F	オープンプライス→	¥316,800
	Aptiva H7G	オープンプライス→	¥374,800
	★Aptiva B60	オープンプライス→	¥319,800
	★Aptiva B65	オープンプライス→	¥348,800
	★Aptiva B75	オープンプライス→	¥386,000
	★Aptiva B80	オープンプライス→	¥348,800
	★Aptiva B85	オープンプライス→	¥386,800
	★Aptiva B95	オープンプライス→	¥415,000
TOSHIBA	BREZZA 5133MB	¥298,000→	¥163,800
	BREZZA 5166MB	¥398,000→	¥250,000
	BREZZA 5200MB	¥468,000→	¥308,000
	★PA1237C9	¥228,000→	¥168,000
	★PA1237CA	¥248,000→	¥185,000
	PA1236C9	¥178,000→	¥130,000
	PA1236CA	¥198,000→	¥145,000
	PA1224JS	¥228,000→	¥167,000
	PA1224JT	¥308,000→	¥225,000
	PA1234S9	¥248,000→	¥182,000
	PA1230CA	¥458,000→	¥302,000
	PA1230C9	¥418,000→	¥284,500
	PA1230SA	¥358,000→	¥239,800
	PA1125JT	¥328,000→	¥195,000
	PA1126C9	¥648,000→	¥475,000
	PA1232C9	¥558,000→	¥356,800
COMPAQ	PRESARIO3020	オープンプライス→	¥356,000
	PRESARIO4130(15")	オープンプライス→	¥206,000
	PRESARIO4130(17")	オープンプライス→	¥257,000
	ARMADA4120	¥338,000→	¥230,000
	ARMADA4131T	¥528,000→	¥388,000
	ARMADA4135T	¥498,000→	¥325,000
SHARP	PC-W100(Mebius)	¥480,000→	¥352,000
	MN7150(Mebius)	¥500,000→	¥375,000
	MN7350(Mebius)	¥600,000→	¥493,000
	MN5100D(Mebius)	¥370,000→	¥275,000
	MN6350D(Mebius)	¥460,000→	¥345,000
FUJITSU	FMVS135(1/2/3)	¥268,000→	¥165,000
	FMVS165(1/2/3)	¥308,000→	¥202,000
	FMVS165A(1/2/3)	¥338,000→	¥211,000
	FMVS167A(1/2/3)	¥378,000→	¥248,000
	FMVS167(1/2/3)	¥348,000→	¥239,500
	FMVT165(1/2/3)	¥343,000→	¥235,000
	FMVS207(1/2/3)	¥428,000→	¥285,000
	FMVT207(1/2/3)	¥498,000→	¥353,000
	FMVT20D7(1/3)	¥598,000→	¥435,000
	FMVTP207(1/2/3)	¥558,000→	¥403,000
Panasonic	AL-N1T513J5	¥398,000→	¥255,000

※ 新製品には、型番の前に★印がついてます。

ディスプレイ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
NEC	PC-KM175	¥118,000→	¥82,000
	PC-TM171	¥128,000→	¥96,000
	在庫限りPC-TM151	**¥79,800→**	**¥32,800**
飯山	MF-8515F	¥39,800→	¥33,800
	★MF-8615G	¥49,800→	¥38,000
	MF-8517E	¥64,800→	¥55,500
	MF-8617E	¥69,800→	¥59,800
	MF-8617ES	¥79,800→	¥64,500
	MT-8617ES	¥84,800→	¥74,800
	MT-8617E	¥74,800→	¥66,500
	MT-8521E	¥178,000→	¥144,500
三菱	RD-15M	¥59,800→	¥35,800
	RD-17G2	¥190,000→	¥89,500
	在庫限りRD-17F	**¥99,800→**	**¥48,800**
	RD-17GXⅡ	¥128,000→	¥70,800
	RD-17M	¥89,800→	¥59,500
	★RD-17V	¥79,800→	¥67,800
	★RD-21GX	¥248,000→	¥172,000
ソニー	CPD-15SF9	¥64,800→	¥47,800
	CPD-17SF9	¥99,800→	¥68,800
	CPD-20SF3	¥248,000→	¥169,500
ナナオ	FlexScan E57T	¥190,000→	¥129,800
	★FlexScan E55D	¥140,000→	¥97,500
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥54,800
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥77,800

プリンタ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
キャノン	BJC-210J	¥29,800→	¥17,800
	BJC-410J	¥59,800→	¥27,800
	BJC-455J	¥79,800→	¥55,500
	BJC-240J	¥39,800→	¥24,800
	BJC-420J	¥59,800→	¥35,800
	BJC-35VⅡ	¥54,800→	¥39,500
	BJC-620JW	¥69,800→	¥49,800
	★BJC-5500J	¥99,800→	¥75,500
	★LBP-430	¥128,000→	¥93,500
	LBP-210	¥59,800→	¥39,800
	LBP-310	¥79,800→	¥56,800
EPSON	**LP-700W**	**¥69,800→**	**¥44,800**
	★LP-9200S	¥258,000→	¥187,500
	★LP-8300	¥168,000→	¥122,000
	★LP-1700S	¥108,000→	¥78,500
	★MJ-8000C	¥248,000→	¥180,500
	★MJ-6000C	¥248,000→	¥107,500
	MJ-5100C	¥148,000→	¥92,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥65,000
	MJ-1100	¥79,800→	¥49,800
	★MJ-930C	¥79,800→	¥59,800
	MJ-510C	**¥29,800→**	**¥19,500**
	MJ-810C	**¥42,800→**	**¥26,500**
	VP-1100	¥69,800→	¥43,500
	★PM-700C	¥59,800→	¥45,800
HP	LeserJet5L	¥69,800→	¥46,500
	DeskJet850C	¥84,800→	¥49,800
NEC	PICTY80L	¥27,800→	¥17,800
	PICTY200	¥49,800→	¥23,800
	PICTY300	¥59,800→	¥35,500
	PICTY400	¥89,800→	¥49,500
ALPS	MD-2300S/J	¥98,000→	¥74,800
FUJITSU	★XJS-400	¥59,800→	¥44,000

FDドライブ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	¥13,500
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FLB-3X(ドライブベイ)	¥14,000→	¥10,500
	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000
	FDD-5SZ	¥30,000→	¥16,500

無停電電源

メーカー	型番	標準価格	販売価格
オムロン	BX350	¥24,800→	¥19,500
	BX500Ⅱ	¥34,800→	¥27,000

デジタルカメラ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
EPSON	CP-200	¥69,800→	¥49,500
カシオ	QV-10A	¥49,800→	¥37,500
	QV-100	¥63,000→	¥47,800
	QV-300	¥73,000→	¥55,000
コダック	DC20	¥39,800→	¥22,800
	DC40	¥99,800→	¥77,500
チノン	**ES-1000**	**¥39,800→**	**¥18,800**
	ES-3000	¥124,800→	¥58,800
リコー	DC-2L	¥85,800→	¥63,800
富士フイルム	★DS-8	¥74,800→	¥54,800
キャノン	PowerShot600	¥128,000→	¥91,800
	★PowerShot30	¥39,800→	¥31,000
	★PowerShot30T	¥46,800→	¥36,500
ソニー	DSC-F1	¥88,000→	¥66,800
オリンパス	C-800L	¥128,000→	¥95,000
	C-400L	¥74,800→	¥55,800

ハードディスク

メーカー	型番	標準価格	販売価格
ロジテック	SHD-2000U	¥54,000→	¥40,500
	SHD-2000NB	¥61,000→	¥46,000
	SHD-2000NP	¥71,000→	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥64,800→	¥49,500
	DSC-D2000PS	¥64,800→	¥49,500
I·Oデータ	HDVS-2G	¥49,800→	¥38,800
	HDVS-2G/98ⅢP	¥56,800→	¥44,000
	HDVS-2G/SPCI	¥64,800→	¥50,500

スキャナ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
EPSON	**GT-5000WINP**+双方向パラレルインターフェースセット	**¥69,800→**	**¥46,000**
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥39,800
	GT-8500WIN	**¥99,800→**	**¥54,500**
	GT-9500WIN	¥148,000→	¥99,800
	GT-2000WIN(P/S)	¥49,800→	¥33,000
	FS-1200WIN(P/S)	¥69,800→	¥48,800
HP	ScanJet4C(NEC)	¥148,000→	¥98,800
	ScanJet4P(NEC)	¥89,800→	¥37,800
キャノン	CanoScan300	¥49,800→	¥35,800
	CanoScan600	¥114,800→	¥82,800
SHARP	JX-250W2	¥69,800→	¥51,000

掲載の価格は1月20日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

CD-ROMドライブ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
メルコ	CDI-8FB(ファイルベイ)	¥24,800→	¥19,800
	CDS-S10	¥32,800→	¥26,300
	CDS-D10C	¥42,800→	¥34,200
I·Oデータ	CDPS-PX10	¥39,800→	¥31,800
	CDP-TX10/PCIDE	¥41,800→	¥33,500
	★CDV-PX12	¥32,800→	¥26,000
	CDP-TX6/PCIDE	¥32,800→	¥26,800
松下	KXL-800AN	¥45,800→	¥34,500
パイオニア	PCP-PR1W	¥49,800→	¥40,000

MOドライブ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
ロジテック	LMO-P420PS	¥69,800→	¥52,500
	LMO-480S	¥64,800→	¥50,500
	LMO-420S	¥59,800→	¥45,000
	LMO-420NB	¥69,800→	¥52,800
	LMO-400S	¥54,800→	¥39,500
	LMO-640SⅡ	¥94,800→	¥71,500
I·Oデータ	★MOP-230/PCIDE	¥64,800→	¥50,500
メルコ	★MON-D230C	¥69,800→	¥54,500

店頭販売も行っております
☎等で在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい

最新の特価情報は FAXサービスで
03-3440-0222
BOX番号 1484

モデム

メーカー	型番	標準価格	販売価格
オムロン	ME3314B	¥28,800→	¥18,000
	ME3314C	¥38,800→	¥29,000
サン電子	MS336EF-WM	¥21,800→	¥15,500
	MS336AF-W	¥26,800→	¥18,800
NEC	COMSTARZ MULTI 336	¥26,000→	¥20,500
ロジテック	LFM-336US	¥19,800→	¥15,500
	LFM-336BL	¥23,800→	¥17,000
	LPM-FM336	¥29,800→	¥21,500
I·Oデータ	DFM-336	¥29,800→	¥23,500
	DFML-336	¥19,800→	¥15,500
	PCFM-336	¥36,000→	¥28,000
	PCML-336	¥29,800→	¥23,800
TDK	DF3314EX	¥39,800→	¥30,000
	DF3314BZ	¥32,800→	¥23,800
ソニー	SMD-340IW	¥23,800→	¥18,500
	SMD-341EPW	¥49,800→	¥38,500
	SMD-344EPW	¥59,800→	¥46,500

プロッタ

メーカー	型番	標準価格	販売価格
ローランド	DXY-1150(A3)	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500(A1)	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910(カッティング)	¥198,000→	¥148,000
	PNC-1210(カッティング)	オープンプライス→	¥466,800
	★STX-7(カッティング)	¥49,800→	¥41,500
	★MDX-3(3次元プロッタ)	¥120,000→	¥93,800
グラフテック	FP-9100(A1)	¥840,000→	¥559,800
	FP-9200(A2)	¥640,000→	¥426,800
	GX-3100(A1)	¥945,000→	¥629,800
	MP-5300(A3)	¥198,000→	¥141,800
HP	★デザインジェット330(A1)	¥278,000→	¥195,000
	★デザインジェット330(A0)	¥428,000→	¥299,800
	★デザインジェット350C(A1)	¥378,000→	¥265,000
	★デザインジェット350C(A0)	¥528,000→	¥369,800
	★デザインジェット700(A1)	¥598,000→	¥428,000
	★デザインジェット700(A0)	¥798,000→	¥571,000
	★デザインジェット750CPius(A1)	¥798,000→	¥571,000
	★デザインジェット750CPius(A0)	¥998,000→	¥714,000

●全品新品、安心のメーカー保障付!!●

MIDI

メーカー	型番	標準価格	販売価格
ローランド	★ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	¥77,800
	★ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	¥62,800
	★ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	¥52,500
	★ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	¥46,800
	ミュージくん	¥38,000→	¥29,500
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	¥58,500
	★ミュージ郎 XP-10Ⅱ	¥79,800→	¥62,000
	ギタ次郎Ⅱ GC	¥69,800→	¥54,500
	ギタ次郎Ⅱ GK	¥59,800→	¥46,800
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	SCP-55	¥49,800→	¥38,800
	★S-MPU-ⅡN	¥19,800→	¥15,800
	S-MPU-/AT	¥33,000→	¥25,800
	PC-180	¥29,800→	¥23,500
	PC-160	¥24,800→	¥19,500
	★SC-88Pro	¥89,800→	¥69,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
ヤマハ	★CBX-90(W/M)	¥79,800→	¥62,000
	★CBX-90B(W/M)	¥59,800→	¥46,500
	★CBX-10(W/M)2	¥39,800→	¥30,800
	★CBX-PCC10W	¥39,800→	¥30,800
	★CBX-CS1(W/M)2	¥79,800→	¥62,000
	★CBX-K1(W/M)2	¥59,800→	¥46,500
	★MU90	¥69,000→	¥53,800

▶お支払い方法

◆銀行振込 ご入金確認後、即商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先　東京シティ信用金庫秋葉原支店　普通540003 インパクト

◆現金書留 書留到着確認後、即商品発送または発注の手配となります。

◆分割払い クレジット用紙をお送りいたしますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第商品発送の手配となります。

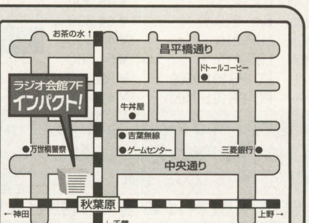
低金利クレジット▶

回数	1	6	12	18	24	36	48
手数料(%)	1.8	3.0	4.6	7.2	9.5	14	18

＊上記以外にも、お支払い回数あります。

◆代金着払 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります)また、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税・送料は含まれておりません。　●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方法等を確認の上、送金するようお願いいたします。　●お客様の都合による返品、キャンセルはご容赦下さい。



各社新製品続々発売!販売価格はお問い合わせ下さい。

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

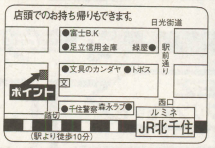
Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!
Microsoft® Official Dealer
セット内容は変更自由です!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。
※2／11〜14まで社員研修の為休業させて頂きます。

NEC PC-9821V20/M7C3 / PC-9821V20/M7D3 — VALUE STAR
特価 ¥309,800
特価 ¥309,800

NEC PC-9821V16/M7C3 / PC-9821V16/M7D3 — VALUE STAR
特価 ¥245,000
特価 ¥245,000

NEC PC-9821V20/S7C3 / PC-9821V20/S7D3 — VALUE STAR
特価 ¥245,000
特価 ¥245,000

NEC PC-9821V20/S5C3 / PC-9821V20/S5D3 — VALUE STAR
特価 ¥216,800
特価 ¥216,800

NEC PC-9821V13/S5C3 / PC-9821V13/S5D3 — VALUE STAR
特価 ¥174,800
特価 ¥174,800

NEC PC-9821Ct20/A・A / PC-9821Ct20/A・B — Canbe
特価 ¥305,800
特価 ¥305,800

NEC PC-9821Cu13/EA / PC-9821Cu13/EB — Canbe
特価 ¥209,800
特価 ¥209,800

NEC PC-9821NR166/X30N / PC-9821NR166/X30F — Lavie NEW
CPU MMX Pentium 166MHz
RAM 32MB HDD 3GB
11倍速CD-ROM
特価 ¥509,800
特価 ¥504,800

NEC PC-9821Nr15/S14F / PC-9821Nr15/S10 — Lavie
特価 ¥299,800
特価 ¥259,800

NEC PC-9821Nr13/D10 / PC-9821Nr12/D10 — Lavie
特価 ¥238,800
特価 ¥198,000

NEC PC-9821Ls150/S14C・D / PC-9821Ls12/D10C・D — Aile NEW
特価 ¥388,000
特価 ¥266,800

FUJITSU FMV-S165A / FMV-S167A — DESK POWER
TEL特価

今月のおすすめ品

I-Oデータ MS-5V/17N
ドット 0.28mm
水平 24〜65KHz
垂直 50〜100KHz
1280×1024
17"CRT
特価 ¥44,800

NEC PC-9821V13/S5RDJ
Pentium® プロセッサ133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
MS-Win95
Word、Excel インストール済
一太郎Ver.7（サービス）
15"CRT付
特価 ¥148,800

NEC PC-9821V12/S7RC / PC-9821V12/S7RD
Pentium® プロセッサ120MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
MS-DOS、Win3.1 or Win95
一太郎、ロータス
17"CRT付
限定20台
特価 ¥139,800

CRT

三菱 RD-17GⅡ（別売 DIATONE スピーカー DS-51P ¥7,800）— TEL特価
iiyama MT-8617E — 特価 ¥64,800

三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GXⅡ	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥95,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-173R2	¥65,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥32,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON PM-700C — 特価 ¥45,800
キヤノン BJC-455J — 特価 ¥49,800

EPSON	PM-810C	¥26,800
	MJ-930C	¥59,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥104,800
	LP-8300	¥114,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
	MD2010J	¥39,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥35,800
	BJC-210J	¥19,500
	BJC-240J	¥25,800
	BJC-420J	¥35,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-720	¥109,800
	LBP-730	¥136,800
	LBP-310	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	CDV-AB10	¥19,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PN	¥29,800
EPSON	ZIP DRIVE	¥18,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	¥32,800
TDK	DF-2814B/Z	¥19,800
サン電子	MS-336EF	¥16,800
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	IB-55PRO	¥18,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥38,800
	GT-8500WIN	¥55,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-200	¥49,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	¥79,800

ワープロ

SHARP	MR-1	¥149,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥109,800
東芝	JW-98GT	¥109,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC21200（1.2GB IDE）	¥24,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥26,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	32MSIMM	¥15,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥8,800
	EDO-16M	¥8,800
	EDO-32M	¥15,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎Ver.7forWin95（乗）	¥9,980
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
クレオ	筆まめ Ver.7 for Win95	¥4,980
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

CPU

NEC PC-9821Xa20/W30 NEW
Pentium® プロセッサ200MHz
RAM 16MB HDD 3GB
8倍速CD-ROM
256KBキャッシュ
MS-Win95
特価 ¥229,800

NEC PC-9821Nr150/X14F NEW
MMX Pentium 150MHz
RAM 32MB HDD 1.4GB
10倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
TFT12.1インチ
特価 ¥399,800

NEC	PC-9821Rv20/N20	¥359,800
	PC-9821Ra20/N12	¥239,800
	PC-9821Xa13/W12	¥149,800
	PC-9821Xa16/W16	¥179,800
	PC-9821Xv20/W30	¥259,800
	PC-9821Xv13/W16	¥169,800
	PC-9821V13/S5A2・B2	¥194,800
	PC-9821V13/M7A2・B2	¥148,000
	PC-9821Xc13/S5A・B	¥169,800
	PC-9821Xc13/M7A・B	¥198,000
	PC-9821V13/S5C2	¥149,800
	PC-9821Rv20/N20	¥359,800
	PC-9821Ra18/N20	¥229,800
	PC-9821Xa16/W30	¥208,000
	PC-9821Cu16/HA・HB	¥229,800

NEC	PC-9821Na15/X14	¥339,800
	PC-9821V16/S5C2・D2	¥188,000
	PC-9821V13/M7C2	¥238,000
	PC-9821V16/M7C2・D2	¥248,000
	PC-9821V20/M7C2・D2	¥299,800
	PC-9821Cr13/TA・TB	¥169,800
	PC-9821Cx13/S5TA・TB	¥169,800
FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
Panasonic	AL-NIT513J5	¥249,800
IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Pad 535 MF-9	¥264,800
東芝	Libretto50（アプリ無モデル）	¥165,800
	Libretto50（アプリ付モデル）	¥179,800
シャープ	Mebius	TEL特価

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します!　即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

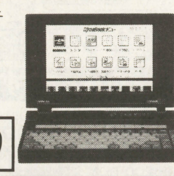
お振込先　三和銀行 千住支店㊢3585676 ポイント

2/15 OPEN 蒲田駅前に中古パソコン専門店 PC NET 誕生!

オープン記念につき大特価大放出!!!

Dyna Book EZ (32ビットブックコンピュータ)+プリンタセット

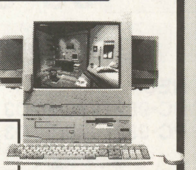
本体(386SX/12MHz/2MB/10インチ白黒液晶/A4サイズ・2.4kg)
(一太郎dash&ロータス1-2-3/日本語MS/DOS V3.1内蔵)
プリンタ　PR-48
(10インチ巾熱転写プリンタ)



セット大特価 **¥29,800**

PC-9821CX2/S15TJP

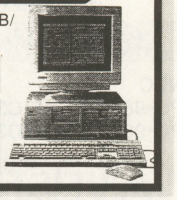
(Pen./75MHz/8MB/850MBHD CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15"マルチシンク/FM音源/一太郎V6.3+ポンキッキ+Win3.1)



現金大特価 **¥135,000**

i486DX2/66MHz DOS/V (HANSTECH社製)

(i486DX2/66MHz/キャシュメモリ128KB/16MB/340MBHD/3.5"×1FDD)



現金大特価
- メモリ16MB **¥47,800**
- メモリ24MB **¥53,800**
- メモリ32MB **¥59,800**

デスクトップ(5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥338,000▶	¥7,000
PC-9801RA2(386/16MHz/1.6MB)	¥498,000▶	¥10,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥13,000
PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥598,000▶	¥18,000
PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000▶	¥23,000
PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥348,000▶	¥20,000
PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000▶	¥25,000
PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥578,000▶	¥30,000
PC-98RL/2(386/20MHz/1.6MB/ハイレゾ)	¥735,000▶	¥18,000
PC-98RL/5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ)		¥23,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥548,000▶	¥23,000
PC-H98/90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ)	¥895,000▶	¥20,000
PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,145,000▶	¥30,000
PC-9821Ae/M2(486SX/25MHz/1.6MB/FM音源)	¥372,000▶	¥39,000

デスクトップ(3.5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801UF(V30HL/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥218,000▶	¥15,000
PC-9801US(386SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥248,000▶	¥22,000
PC-9801US/40(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥358,000▶	¥27,000
PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/640KB/FM音源)	¥358,000▶	¥18,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥21,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥598,000▶	¥26,000
PC-9801FX/U5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000▶	¥28,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000▶	¥32,000
PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥578,000▶	¥38,000
PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB)	¥218,000▶	¥33,000
PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD)	¥288,000▶	¥39,800
PC-9821BS/U7W(486SX/33MHz/5.6MB/170MBHD)	¥298,000▶	¥53,000
PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥328,000▶	¥38,000
PC-9821Ae/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM音源)	¥372,000▶	¥48,000
PC-9821Ae/U7(486SX/25MHz/3.6MB/120MBHD/FM音源)	¥438,000▶	¥56,000
PC-9821As/U7(486SX/33MHz/3.6MB/120MBHD/FM音源)	¥498,000▶	¥59,000
PC-9821As2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/FM音源)	¥328,000▶	¥56,000
PC-9821As2/U7W(486SX/33MHz/5.6MB/170MBHD/FM音源)	¥418,000▶	¥66,000
PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM音源)	¥550,000▶	¥58,000
PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MBHD/FM音源)	¥830,000▶	¥73,000
PC-9821AP2/U8W(486DX/66MHz/5.6MB/340MBHD/FM音源)	¥580,000▶	¥71,000
PC-9821XE/U7W(486SX/33MHz/5.6MB/210MBHD)	¥238,000▶	¥55,000
PC-9821Xa/C9W(Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)/FM音源)	¥730,000▶	¥116,000
PC-9821XA7/C8(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥298,000▶	¥118,000
PC-9821XA9/C4(Pen./90MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥358,000▶	¥120,000
PC-9821XA10/K8Z(Pen./100MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/3Dマルチメディアアクセラ/Win95+一太郎V.6.3+バーチャファイター+バンツァードラゴン) 新品		¥138,000
PC-9821XA10/C12(Pen./100MHz/16MB/1.2GBHD/CD(4倍)/PCMCIA/Win3.1/FM音源)	¥498,000▶	¥130,000
PC-9821XA10/K12(Pen./100MHz/8MB/1.2GBHD/PCMCIA/CD(4倍)/Win95)		¥135,000
PC-9821CX2/S15TJP(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15"マルチシンク/FM音源/一太郎V6.3+ポンキッキ+Win3.1) 新品		¥135,000
PC-9821V7/S5KA(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/一太郎+1-2-3/15"マルチシンク/FM音源)		¥135,000
POWER MAC8100/80AV(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥833,000▶	¥183,000
POWER MAC7500/100M(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥442,000▶	¥188,000

ノート・ラップトップ

商品	標準価格	販売価格
PC-9801N(V30/10MHz/640KB/モノクロ)		¥17,000
PC-9801NS/20(386SX/12MHz/640KB/20MBHD/モノクロ)	¥448,000▶	¥38,000
PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20MBHD/モノクロ)	¥378,000▶	¥43,000
PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥418,000▶	¥48,000
PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥288,000▶	¥47,000
PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80MBHD/モノクロ)		¥58,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)	¥248,000▶	¥63,000
PC-9801NS/A120(486SX/33MHz/3.6MB/120MBHD/モノクロ)	¥328,000▶	¥73,000
PC-9801NL/A120(486SX/33MHz/1.6MB/120MBHD/モノクロ)	¥248,000▶	¥72,000
PC-9821NM/120(486DX4/50MHz/1.6MB/120MBHD/モノクロ)		¥78,000
PC-9801NC40(386SX/20MHz/40MBHD/TFTカラー)	¥738,000▶	¥72,000
PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTカラー)	¥438,000▶	¥94,800
PC-9801NA120/C(486SX/20MHz/2.6MB/120MBHD/TFTカラー)	¥638,000▶	¥97,000
PC-9821NE3(486DX2/50MHz/2MB/TFTカラー)	¥258,000▶	¥125,000
PC-9821Nd2(RAM・HD増設)(486DX2/50MHz/17MB/540MBHD/STNカラー)		¥155,000
PC-9821Nd2/5(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー)		¥145,000
PC-9821Ne2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)	¥578,000▶	¥138,000
PC-9821NP/810W(486DX4/75MHz/5.6MB/810MBHD/TFTカラー)	¥940,000▶	¥158,000
PC-9801LS2(ラップトップ:386/16MHz/640KB)	¥628,000▶	¥10,000
PC-9801LS5(ラップトップ:386/16MHz/640KB/40MBHD)	¥866,000▶	¥15,000
PC-9801T/W2(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2)	¥548,000▶	¥19,800
PC-9801T/S5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/STNカラー)		¥36,000
PC-9801T/F51(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー)	¥850,000▶	¥39,000
PC-9801T/F71(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/TFTカラー)	¥950,000▶	¥46,000
POWER BOOK 5300C(アップル)(16MB/750MBHD/カラー液晶)	¥564,000▶	¥183,000
POWER BOOK 550C(アップル)(12MB/750MBHD/カラー液晶)	¥677,000▶	¥188,000

ハードディスク

商品	販売価格
PC-9801FA-35(FX, FS, FA用内蔵40MBHD)	¥5,000
PC-9801RA-35L(内蔵HDD:RX, RA, RL, DX, DA用40MB)	¥5,000
PC-9821A-E06(内蔵HDD:98MATE用240MB)	¥12,000
PCNTHD20(エプソン)(386NOTE A用20MB)	¥3,000
INTER120A(内蔵HDD:98MATE用120MB)	¥8,000
INTER170A(内蔵HDD:98MATE用170MB)	¥10,000
INTER240A(内蔵HDD:98MATE用240MBHD)	¥12,000
LHD-MA120P(ロジテック)(内蔵HDD:98MATE用120MB)	¥8,000
LHD-MA240(ロジテック)(内蔵HDD:98AP, As, Ae用240MB)	¥12,000
DNG-1024(メルコ)(内蔵HDD:98BX4専用1GMB)	¥24,000
PC-HD100R2(外付100MBHD:I/F付)	¥10,000
PC-HD300U(外付300MBHD:I/F付)	¥15,000
HC-130(I.C.M)(外付130MBHD:I/F付)	¥12,000
びると館(ノート用HD拡張ユニット)	¥10,000

プリンタ (レーザープリンタはトナー別途販売)

商品	標準価格	販売価格
PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥95,000▶	¥18,000
PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000▶	¥19,800
PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ)	¥74,800▶	¥6,800
PC-PR1000(日本語レーザー:A4対応/PC-9801用)	¥259,000▶	¥14,800
PC-PR2000/2(日本語レーザー:B4対応)		¥28,000
LBP-A404(日本語レーザー:A4対応)		¥22,000
LBP-B406S(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000▶	¥18,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)		¥48,000
マイクロライン801PS(沖電気)(B4対応レーザープリンタ)	¥898,000▶	¥18,000
UP-5000(ソニー)(カラービデオプリンタ720×468画素)		¥49,800

ディスプレイ

商品	標準価格	販売価格
N5913L(14"カラー98用:640×400/0.31mmデジアナ共用)		¥5,000
N5913U(14"カラー98用:640×400/0.28mmデジアナ共用)	¥105,000▶	¥6,000
N5913R(14"カラー98用:640×400/0.28mmデジアナ共用)		¥5,500
PC-KD854N(14"カラー:640×400/0.39mm)	¥84,800▶	¥5,500
PC-KD882(15"カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥6,500
PC-KD881(15"カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥7,500
PC-KD1521(15"カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥10,000
PC-KD1511(15"カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥11,000
PC-KD1522(15"マルチモード:640×400、640×480/0.31mm)	¥99,800▶	¥15,000
PC-TV354(15"カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)	¥110,000▶	¥10,000
PC-TV455(15"カラーTVチューナー付:640×400/0.31mm/15〜17KHz/22〜25KHz/29〜34KHz)		¥15,800
PC-TM151(15"マルチシンク/1280×1024/0.28mm/TVチューナー付)	¥79,800▶	¥29,800
PC-D151(15"マルチシンク/1120×768)		¥24,800
PC-KM153(15"マルチシンク/1120×768)		¥26,000
PC-KM171(17"マルチシンク/1280×1024)	¥258,000▶	¥46,000
UE-ID02(シャープ)(14"カラー98用:640×400/0.39mm)		¥5,000
CR-4000(エプソン)(14"カラー98用:640×400/0.31mm)		¥5,000
XC-1498CII(三菱)(14"カラー:640×400/0.31mm)		¥6,000
A6009(アクシル社製)(20"マルチシンク/98・DOS/V対応/1280×1024/0.3mm)		¥88,000

周辺機器

商品	標準価格	販売価格
PC-9801-57L(PC-98用モデムボード2400bps)		¥2,000
PC-H98-B12(PC-H98, SV-H98用SCSIインターフェースボード)		¥5,000
PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000▶	¥12,000
XM-5522B(東芝)(DOS/V用内蔵用6倍速CD-ROM) 新古品	¥39,800▶	¥6,800
CN-SC43(98NOTE、DOS/V対応、PCカード、SCSI2) 新古品	¥24,800▶	¥9,800
PC-9831-VW2(外付3.5"FDD×2)		¥15,000
PC-9831-MF2(外付5"FDD×2)		¥15,000
PC-IN500/4C(カラーイメージスキャナ/GP-IBのI/F付)	¥304,000▶	¥19,800
DF1414EX(T.D.K)(PC-98ノートモデム14,400bps)		¥5,800
V34ES2-W(ヒューコム)(PC-98・DOS/V用モデム28,800bps)		¥9,800
PV-EF288WW(アイワ)(PC-98・DOS/V用モデム28,800bps)		¥11,000
GX22-1M(ユニテック)(プリンタバッファ1MB)		¥8,000
PC-9872R(カウント付バスマウス)		¥1,500
MDP-21(プリンタ切換器1:2)		¥3,000
PC-PR201X-04(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)		¥8,000
PF-2(キャノン)(LBP-B406E, B406EII用ペーパーフィーダ)		¥5,000
PC-PR201/65-11(カラーキット/カラーリボン付PC-PR201/65用) 新古品	¥13,000▶	¥6,000

ラムボード

商品	標準価格	販売価格
PC-9801DS-02(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
EDS-2000(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
PIO-CS134-4M(PC-9801CS用4MB)		¥8,000
PIO-DA134-4M(PC-9801DA用4MB)		¥8,000
EDA-12ML(PC-9801DA専用12MB)		¥20,000
MRA-4000(PC-9801RA21, 51専用4MB)		¥8,000
PC-9801FX-11(PC-9801FX専用4MB)		¥8,000
EFA-4000(PC-9801FA用4MB)		¥8,000
EHS-6000(PC-H98model専用6MB)		¥12,000
XMC-2000(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
PIO-9234G-2MF(2MB)(PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可)		¥2,000
PIO-98NT-4MB(PC-9801N, NV, NS用4MB)		¥8,000
RCD-6000(PC9801N, NS, NS/T, NS/L, NA用6MB)		¥12,000
RCS-8000(PC-9801N, NS用8MB)		¥14,000
NE34A-4M(NS/A, NE用4MB)		¥4,000
ENA-8000(PC-9801NA, NA/C用8MB)		¥14,000
PC-9821N-B01(PC-9821NE2, ND, NP用4MB)		¥4,000
PC-9821LD-B02(PC-9821NE3/LD/NA7用8MB)		¥8,000
LD34-32M(NE3, LD, NA7用32MB)		¥28,000
2432-Y(I.B.M.)(I.B.M.230CS用4MB)		¥4,000
VCA-8M(COMTURA用8MB)		¥14,000
EP-286BOOK-4M(286BOOK用4MB)		¥8,000
EP-386X-4M(386用4MB)		¥8,000
PIO-SIM61-2M(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB)	¥86,000▶	¥14,000

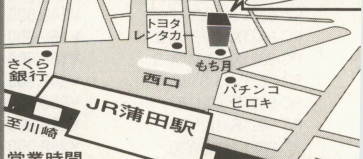
※クレジットによるお支払いも承っております。
(10万円以上お買い上げの場合)
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設!
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
- 年中無休・24時間アクセスOK!
- 電子メールでのご注文OK!
- メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

駅からスグ! 大田区西蒲田7-29-3



営業時間
10:30〜19:00
水曜定休日　土・日・祝日も営業

●全商品保証付き　●代金引換システム　●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

パシフィック レンタル PACIFIC RENTAL
中古パソコン販売センター
ご注文・お問い合わせ TEL.03-3733-1441
土曜日も営業致しております。
FAX.03-3733-1440
株式会社パシフィックレンタル　〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル　営業時間/月〜金9:30〜19:00 土9:30〜18:00　定休日/日・祝日

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!

ビジネス・パソコンユーザーのための
イントラネット/LAN対応
データベース構築ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル
LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット/LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント/サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための
Microsoft
Access95
マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる
必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための
Lotus
WordPro96
ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久/金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための
Lotus
Freelance96 &ScreenCam96
ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修/中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための
Microsoft
Windows95
マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-6111(大代)〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03-3445-8201
●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

リサイクル専科

〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます．
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

AMソフト高額買い取り月間

今，プレイステーション・セガサターンのソフトをまとめて 5本以上，お売りのお客様に限り
なんと！
1本につき **200円UP**

パソコンソフト激安販売月間

今，パソコンソフトを合計1万円以上お買い上げのお客様に
アイ・ツー特製CDケース
をプレゼント中！（サービス期間 2/28まで）

買い取り価格情報

●パソコンソフト

	買い取り価格
スーパーリアル麻雀PV	¥4,500
ああっ女神さまっ	¥4,000
ガーゼイの翼	¥3,800
召し使い4	¥3,500
大戦略VDX	¥3,500
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	¥3,500
野球道3	¥3,500
英雄降臨	¥3,000
ありすインサイバーランド	¥3,000
大航海時代Ⅲ	¥3,000
ブランディッシュVT	¥3,000
きゃんきゃんバニー プルミエール2	¥3,000
バーチャコップ	¥2,800
エーベルージュ	¥2,800
水滸伝	¥2,800
戦略プロ野球	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,800
ルーキーズ	¥2,800
Little Step	¥2,800
鬼畜王ランス	¥2,800
ツァイ メタ女	¥2,800
リトルステップ	¥2,500
同窓会	¥2,500
生本〇	¥2,500
教育実習	¥2,500
卒業2	¥2,500
シティーハンターザ・シークレットサービス	¥2,500
Angel Halo	¥2,400
スタープラチナ	¥2,400
メル・メル	¥2,400
ハーレムブレイド	¥2,400
館（やかた）	¥2,200
エヴァンゲリオンデジタルムック1	¥2,200
デイトナUSA	¥2,000
真サムライスピリッツ	¥2,000
下級生	¥1,800
ハイスクールDAYS	¥1,800
エヴァンゲリオンスクリーンセーバー	¥1,800
Piaキャロットへようこそ	¥1,500
ときメモ うきうき弁当箱	¥1,500
エヴァンゲリオンコレクターズディスク	¥1,500

●アミューズメントソフト

●プレイステーション買い取り	買い取り価格
プレイステーション本体	¥14,000
ときメモ 限定版	超高額
提督の決断2	¥4,500
ウイングコマンダー	¥3,500
クーロンズゲート	¥3,500
新スーパーロボット大戦	¥3,500
プリンセスメーカー	¥3,500
ソウルエッジ	¥3,200
アークザラッドⅡ	¥3,000
永世名人Ⅱ	¥3,000
ザ・タワー	¥3,000
チェスマスター	¥3,000
同級生2	¥3,000
ナムコミュージアム4	¥3,000
レイジレーサー	¥3,000
m〜君を伝えて	¥2,800
億万長者ゲーム	¥2,800
トリプルプレイベースボール	¥2,800
Formura1	¥2,800
ファーストクィーン	¥2,800
●セガサターン買い取り	**買い取り価格**
サクラ大戦 A限定版	¥11,000
三国志Ⅴ	¥3,500
きゃんきゃんバニー プルミエール2	¥3,500
エネミーゼロ	¥3,000
ライフスケイプ	¥3,000
ウルトラマン 光の巨人伝説	¥2,800
LUNAR	¥2,500
エアーズアドベンチャー	¥2,500
信長の野望 天翔記	¥2,500
戦略将棋 志向の定跡	¥2,500
スーパーリアル麻雀グラフティ	¥2,500
ジャパンスーパー・バス・フィッシング	¥2,500
ウイニングポスト2 プログラム'96	¥2,500
マジックカーペット	¥2,300
シャイニング・ザ・ホーリィアーク	¥2,300
麻雀同級生スペシャル	¥2,200
ゲゲゲの鬼太郎	¥2,000
ぎゃんぶらあ自己中心派	¥2,000
バーチャル競艇	¥2,000
実践パチスロ必勝法4	¥2,000

販売価格情報

●パソコンソフト

	販売価格
三国武将争覇	¥1,580
チェリージャム	¥1,980
EPIC	¥2,480
文化祭	¥2,480
スノーメモリー	¥2,580
VIPER BTR	¥2,780
ラ ブィーニ	¥2,880
アマランスKH	¥2,980
Piaキャロットへようこそ	¥2,980
脅迫	¥2,980
悪夢	¥2,980
Ribbon	¥2,980
ナイトスレイブ	¥3,280
ブランディッシュ2 リニューアル	¥3,280
銀河英雄伝説Ⅳ	¥3,280
同級生2	¥3,280
ルージュの伝説	¥3,580
下級生	¥3,580
パワードール2	¥3,580
GET！	¥3,580
同窓会	¥3,580
天使達の微笑み	¥3,780
拘束〜淫乱授業〜	¥3,880
女医 美奈子	¥3,880
時を超えた手紙	¥3,980
Angel Halo	¥3,980
ルナドン トレジャーセット	¥4,280
いたずら〜悪戯〜	¥4,280
教育実習 女子高生マニアックス	¥4,280
アドバンスドパワードール2	¥4,280
虜（とりこ）	¥4,580
ガンダムタクティクス	¥4,580
鬼畜王ランス	¥4,780
提督の決断Ⅲ	¥4,780
ファーランドストーリー 狂神の都	¥4,780
三国志Ⅴ	¥4,880
イノセント・トゥアー	¥4,980
ブランディッシュVT	¥4,980
エーベルージュ	¥4,980
大航海時代Ⅲ	¥4,980
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	¥4,980

●アミューズメントソフト

●プレイステーション売価	販売価格
ストリートファイターZERO	¥880
メタルジャケット	¥980
サイバーウォー	¥1,580
メガチュード2096	¥1,980
アジェイルウォーリアー	¥1,980
ギャラクシアン3	¥2,280
コズミックレース	¥2,980
ジャンピングフラッシュ2	¥2,980
第4次スーパーロボット大戦S	¥2,980
スターグラディエイター	¥2,980
ポポロクロイス物語	¥3,280
オーバードフォース	¥3,480
キングオブパーラー	¥3,580
ウイニングイレブン'97	¥3,580
バイオハザード	¥3,580
ノエル限定版	¥3,780
アークザラッドⅡ	¥3,980
闘魂列伝2	¥3,980
ヴァンダルハーツ	¥3,980
シムシティ2000	¥4,480
●セガサターン売価	**販売価格**
新 忍伝	¥780
ファイティングバイパーズ	¥1,280
忍空	¥1,280
結婚	¥1,480
フィスト	¥1,580
テーマパーク	¥2,280
月下霧幻譚	¥2,580
ラングリッサー3	¥3,280
ファイターズメガミックス	¥3,580
リグロードサーガ2	¥3,580
ときメモ ぱずるだま	¥3,580
セクシーパロディウス	¥3,780
エアーマネージメント'96	¥3,780
K.O.F.96	¥3,880
同級生if	¥3,880
伝脳戦機バーチャロン	¥4,280
サクラ対戦	¥4,280
エネミーゼロ	¥4,580
プリクラ大作戦	¥4,580
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥5,680

この価格表は2月1日現在の価格です．相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし．

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。（所要日数2〜3日）
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。
（所要日数1〜2日）
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）

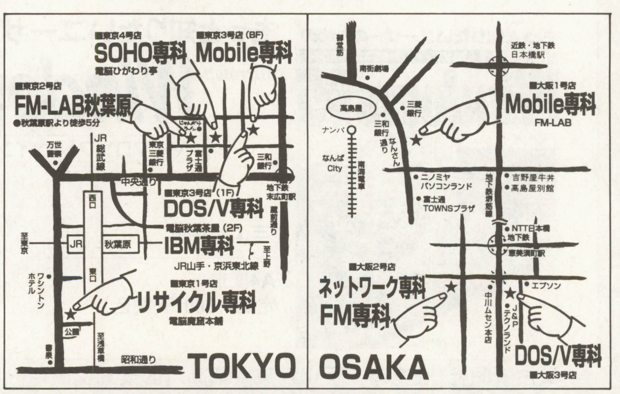
4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…（買取のお・約・束）

その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。（箱、説明書、CDの帯など）
その4…できるだけキレイして売ろう。（ピカピカに。）
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。（大事にね。）
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。（売り時が大事！早さは命！）
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!（これが1番大事。）

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。



パソコン大募集!!
★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5"/5")

EX2(286.12MH)♪	¥1.2万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥1.2万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥1.6万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥2.2万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥2.2万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥2.8万
BX/U2(486.20MH)	¥2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥3.5万
BX4(486.66MH)	¥3.9万

ノート

NS/T(386.20MH)	¥3.2万
NS/R(486.16MH)	¥4.5万
NS/A(486.20MH)	¥5.2万
NA/C(486.カラー)	¥6.9万
NX/C(486.カラー)	¥7.2万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	¥1.2万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥1.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥3.6万

ノート

386NAR2(3.5"×2)	¥3.2万
486NAS2(3.5×2)	¥4.5万
486NASX2(カラー)	¥6.9万
486NAVX1JW	¥8.2万

9821マルチ (WIN対)♪

Ce/S2(486.CRT付)	¥5.8万
Ce2(486.CRT付)	¥6.5万
CS2(486.CRT付)	¥6.8万
Cb/2D(486.一体型)	¥6.0万
Cb2/B(486.一体型)	¥7.2万
Cb2/T(486.一体型)	¥8.5万
Cb3T(Pentium75)	¥10.0万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥5.5万

9821ノート

9821Ne2/3(TFTカラー)	¥9.8万
9821Ne3/3(TFTカラー)	¥10.5万
9821Lt/3(TFTカラー)	¥8.9万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	¥4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥7.9万

FMTWII (WIN対)

Fresh・E(486.CRT付)	¥7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	¥6.5万
FM/V DESK.P	¥6.5万

MSX2+ ♪

HB-XDJ/FS-AIWX	¥2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥5.6万

8801 ♪& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	¥1.0万
MC2(8M.CD)	¥1.2万
SATURN	¥1.5万
P.Station	¥1.5万

(価格は売り値です)

Mac

Performa 520	¥5.6万
Performa 575	¥6.8万
Performa 588	¥7.2万
Performa 630	¥8.5万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	¥4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥8.5万

〈周辺機器〉

CRT

KD854N	¥0.8万	マルチ15"	¥2.5万	CMTA14FI	¥2.0万
KD881	¥1.2万	マルチ17"	¥4.2万	CPS14FI	¥2.5万
CU14FD	¥0.8万	KM153	¥2.8万	CZ-603D	¥1.8万
XC1498CII	¥0.8万	TV454	¥2.9万	CZ-613D	¥3.5万

プリンタ 系列

PR101	¥0.8万	MJシリーズ	¥1.5万	PCI	¥2.6万
PR201	¥1.5万	BJシリーズ	¥1.0万	FMP	¥2.0万
AP/VP	¥1.0万	Mac	¥1.0万	CZ-8PC	¥1.0万

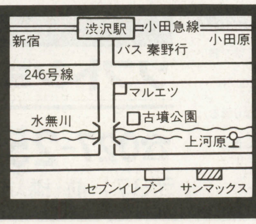
その他

RAM/2M	¥0.4万	外付HDD	¥1.0万	88マウス	¥0.2万
RAM/4M	¥0.8万	内蔵HDD	¥0.5万	98マウス	¥0.2万
RAM/8M	¥1.2万	外付FDD	¥0.8万	MSXマウス	¥0.2万
FM音源	¥0.5万	倍速CPU	¥1.0万	DOS/Vマウス	¥0.2万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2+、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463－75－5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX
ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要/手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376－1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間　AM10:30～PM7:10(平日)
AM10:30～PM6:00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

好評発売中

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著
●A5判 定価 1,500円(税込)

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容
●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ●2万円以上 500円引き ●3万円以上1000円引き ●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

SLG, RPG, その他一般

各12,200円三国志Ⅴwithパワーアップキット, 提督の決断Ⅲ, withパワーアップキット, 四川風激辛麻雀2・4ライセンスパック, 各11,430円三国志Ⅴ, TEOもうひとつの地球, プリンスメーカー2, 各10,580円柿木将棋ⅡWin95, ウイニングポスト2プラスパワーアップキット, 各9,120円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, 各9,880円対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 手談対局, シムコプター, ウイングコマンダーⅡ, 太平洋戦士2〜炎の, A列車で行こう5(要3Dボード), パチンコ倶楽部コレクション, 太平洋の嵐2, AI囲碁5, 風雅対局本因坊, MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ, 信長天翔記withパワーアップキット(95専), MS-GOLF Ver2.0, 各8,980円トロフィーバス2(釣り), 紺碧の船隊2パーフェクト, MS・フライトシュミレーターV6.0Win95, スターウォーズ・レベルアサルトⅡ, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, マイホームドリーム, 花火職人になろう, 全日本プロレス全史, 各8,350円銀河英雄伝説ⅣEX, 碁聖ゴライアス, 各7,980円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 天地無用！登校無用, フィニッシュホールド2, シムパーク, スーパーロボット伝説サンライズ編1, サンライズ編2, ブリッツシュトラーセ, 英雄降臨, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,780円シヴィライゼーションⅡ〜完全日本語版(公式戦略ガイド付は8,800円), ファーランドサーガ, 一文字武双瞳の女王, アマランスKHリミックス, ガーゼイの翼, THE TOWER R1.3Jウィンバトル, 水滸伝〜天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就〜, 装甲騎兵ボトムズ, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96, 大戦略Ⅴデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3, Little Step, グランプリマネージャー, 実機パチスロシュミレーター, ゴルフ大会, DOOM2, SIMTOWN(95)SIM SITY2000スペシャル(95), 各7,250円グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, 野球道3(初回版), すすめ！ベンチャー企業, エコー・ザ・ドルフィン, バーチャコップ, バーチャファイターPC, ロードラッシュ, パチンコ倶楽部バミューダシンドローム, アマランスKHリミックス(RPG), 各6,830円釣道〜海釣り編〜, A列車で行こうⅣ, 雀道3, ガンダムタクティクス, 戦略プロ野球, 天下統一, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, トロフィーバス(釣り), インクレディブルマシーン3, ニチブツマージャンコレクション(麻雀+花丸), 各6,340円THE NEED FOR SPEED SE, 3Dムービーメーカー, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, 各6,180円竹井正樹のオリジナルスクリーンセーバー&マウスマット, ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ), ザ・レジェンドオブEDEN2, パノラマ探偵・怪盗Q, 各5,980円FIFAサッカー97, NBA LIVE97, ワールドアニマルズ, 各5,630円グラディウスDXパック, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1〜Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 実況パワフルプロ野球'96, 世界の車窓からⅤオリエント急行, イタリア編, 中国編, 各5,280円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, 源氏物語・上巻, 源氏物語・下巻, ロードモナークオリジナル, トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線, ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り, 各4,780円ツボリラクゼーション, ウエルネスヨーガ, コンフィグロム, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, 銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2, Vol.1, タイトーレトロアーケードパック, MS・クロスコンバット, Win150Game+ボーナスパック2, 1, ガジェット完全版, 各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, スペースインベーダー, 森田のミニゲーム, 対局五目連珠, 各3,950円ボイスコレクション丹下桜, 深見梨加, 水谷優子, 久川綾, 各3,230円世界の船旅夢の航路, Hawaii, 南天の星座, ガンダムショップVol.1, Vol.2, デジタルプラレール, フライトシュミレーター95Vaive Pac, 水木しげるワールド(スクリーンセーバー),

18禁ソフト

9,980円淫獣学園〜La・Blue Girl〜EX, 各7,580円全国制服美少女グランプリVol.4TYPEあゆみ, なおこ, 各7,380円召使い4, 虜ーとりこ, 白日夢2, 女傑になろう, こうかん日記DX, 究極正義セクシーマーブル95, 各6,780円ワンウェイチケット不思議な片道キップ, VIPER-V12, DVIPER-GTS, ビジット, GLO・RI・A, 各6,630円放課後恋愛クラブ, STARS, 悪夢95, デンジャラストイズ, 狂宴・快楽のレクイエム, ロッキー, メロディ〜恋のメッセンジャーガール, 赤い水晶の瞳, ペロペロCandy, 東京0区, クライスイーパー, 猟奇の檻第2章, 夕霧〜人形師の遺産, 乱蝶, 魅惑の調書, 遙かの空〜激闘麻雀大会, まじょっ子ぱらだいす, サイレントチェイサー狩神, きゃんきゃんバニープルミエール2, Funny Honey, 五月メイクラブ, 裏本コレクション, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 痕ーきずあと, バーチャルめもりある, BLUE EYES, さくらの季節, 妖女乱舞, ここは楽園荘1, 2, 林間学校, 拘束超人, ◎6,580円鬼畜王ランス, (6,880円フォトジェニック), 各5,830円Making Candy, エイミーと呼ばないで, 魔界, LOOPー鹿苑館奇譚, 優楼ーユーロウ, VIPER-V6, V8, 晴れのち胸さわぎ, いたずら, TRUE・LOVE, 歪み, メル・メル(メルティーンメルヘン), 寿・ことぶき, チェリージャム, 学園仕置人第1巻, 第2巻, 第3巻, 復讐, パパラッチ, 真説神谷右京1&2完全版, 神谷右京3, for elise〜エリーゼのために, ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, SEX, SEX2, 生本○, 純愛物語修学旅行の夜, Gの極北, 棘ーとげ, 慾ーむさぼり, ブラインドゲーム, 人間昆虫・覗き, 館ーやかた, 女医美奈子, 漂流, タニア, 霧島診療室の午後, 悦楽の学園, 学園ソドム, 野々村病院の人々, oh！きつねさま, 女の子の仕組み, 妖鬼討伐忍法帳, if1・2・3, 各5,630円チェリージャム, 夢幻泡影, クロンドール, 各5,120円拘束〜淫欄授業上巻(解かれたリボン)下巻(メイド達の仕事), 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫〜レディースマージャンリーグ, 校内写生, RING OUT, ルームメイト, ギリギリてれふおんこーる, Hi・To・Mi, 真怨霊戦記, リングアウト, D・P・S全部, カスタムメイト3, 各4,480円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYSーインディーズ, 各3,980円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1, Vol.2, Vol.3, 各3,680円X-GIRL, 尋問遊戯, 稚恵美, 各3,230円S・A・4, 鍵穴, きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2, 各3,120円官能女体倶楽部3, 4, SHYベストコレクション2, 3, 4, 制服の狂艶, シャイピンクページ2, AVフェチズムVol.2, 各3,000円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

ビジネス・ユーティリティ他

12,300円ウイルスバスター95FULLキノウバン, 各9,980円超束95(CD-ROMのスピードUP), 驚束(HDDのスピードUP), 各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用・DOS/V用), (7,250円Klik&Play)(7,250円筆王), (25,800円Visual Basic4.0スタンダード, 66,800円Visual Basic4.0PRO), (24,800円ロータススーパOffice96)(5,850円MS・PLUS！), (27,300円F-BASIC95)(12,980円ペイントショップPRO V3.2), (27,300円OFFICE95スタンダード, 34,300円OFFICE95PRO),

PC-9801(3.5″)シリーズ

18禁ソフト

各7,580円雛鳥の囀ひなどりのさえずり, ツァイメタ女, 各6,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, (テレカ1,100円), 下級生, 同級生2, こうかん日記第2章, 人形使い2, 各6,830円ROSE BLOOD, ビジット, グロリア, VIPER-CTR-あすか, M HARD, 各6,630円猟奇の檻第2章, 卒業写真2, 追憶, 黄昏(たそがれ)の境界, バウンティハンタールディ, 私ーわたし, 聖翼学園セラフィタ, 教育実習女子高生マニアック, せいんと・だいありぃ〜聖ちゃん日記, しゃぶり姫〜陰の章, スター・プラチナ, ルーキーズ, エクドラード, ジオスレイブ, GET！, 同級生, 遺作, 男(ヤツ)の名はDiamond, しゃぶり姫ー陰の章, VRデート・五月倶楽部2, ペロペロキャンディー, 魔人形, カスタムメイト3, ペルソナ, 魔性の貌(かお), エーゲ海の雫, 銀白色の楽園, 痕ーきずあと, 悪夢, 各5,850円瑠璃色の雪, 花の記憶第二章, 漂流, メイキングキャンディお気にめすままに, メル・メル(メルティーンメルヘン), 淫獣の堕天使, TANIA, Be-Yond, 歪みーひずみ, ブラインドゲームズ, 轢愛ーれきあい, 棘ーTOGE, 花札でPON！, 慾ーむさぼり, 裏マンション発禁, 拘束超人, RE-NOステインアライブ, VIPER-BTR, 憂楼ユーロウ, Piaキャロットへようこそ, ギャンブラー, 各5,630円女郎蜘蛛〜呪縛の牝奴隷達, SEEK,

SLG・RPG・その他

各12,180円三国志Ⅴwithパワーアップキット, 提督の決断Ⅲ, withパワーアップキット, (11,430円三国志Ⅴ), 各9,880円ブランディッシュⅣ, 朱紅い雫, 忘えぬ炎, 各8,980円ウイニングポスト2PLUS, パワードール2, デッドフォース, ガーディアンリコール, アマランスⅣ, KH, 紺碧の艦隊2パーフェクト, 各7,780円ラストガーディアンZ, ブランディッシュVT, 龍王三国志, 各7,580円装甲騎兵ボトムズリアルバトル, 機動戦士ガンダムスターダストOP, 各6,980円幻世喜譚, ザナドウ, ザナドウ2リミックス, 各6,120円ブランディッシュリニューアル版, (4,780円Mr.Do！),

PC-9821シリーズ(CD版)

(12,980円太平洋戦記3.5″のみ)(8,980円F-117Aナイトホーク・3.5″のみ) (11,480円銀河英雄伝説Ⅳ EX Set)(10,880円プロフェッショナル1996), 各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, 忘えぬ炎, ジェットストリーム(3.5″), MS・フライトシュミレーターVer5.0, 英雄伝説Ⅳスペシャルパッケージ, 各7,830円デュアルサクセション・プラスキット, ツァイメタ女, マジカルスコードロン, アドバンストシヴィライゼーション, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, メリーゴーランド(8,350円白き魔女スペシャルパッケージ),

18禁ソフト

6,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 7,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NOテレカセット, 各6,630円猟奇の檻第2章, せいんと・だいありぃ〜聖ちゃんの日記, VIPER CTR〜あすか〜, 闘神都市Ⅱ, ビジット, 各5,850円D-MOTIONひよ〜い天国, 変身リング, 柊坂の旧館, メイキングCandy, 憂楼, 各5,480円女郎蜘蛛〜呪縛の牝奴隷達, 夢幻泡影, MAGICAL JAM, 堕落の国アンジー, 学園KING,

PC・DOS/Vパソコン

10,880円ファンタズム, 9,120円シムアイル 各7,530円インディカレーシングⅡ, 同級生2, 各7,250円メックウオーリア2, シヴィライゼーションⅡ, 各6,980円POWER DOLL2 DASH, グランプリⅡ,

FM-TOWNS特価品

在庫特価2,980円ドア, ドアSEさきがけ, スコラ創刊号, 在庫特価3,980円4Dドライビング, クイーンオブデュエリスト, マイクロコズ, 各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志, 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン, 8,980円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ディグダグ/ディグダグⅡ, ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルタブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ, Ⅱ, 各4,260円チェルノブ, テラクレスタ&ムーンクリスタル, スターフォース,

ビデオCD —— FOT・CD

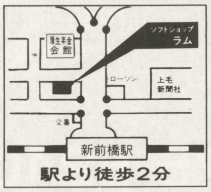
各3,980円全国制服美少女グランプリVol.0,, VoL1, Vol.2, Vol.3, 各3,280円美少女ナースクラブ, ソープランドを10倍楽しむ方法, 各2,980円胸さわぎの乙女たち1, 2, 3, 4話, 裏・女子高生1〜10, その他18禁ソフト各種有ります。

DVDソフト

各4,480円HLLYWOOD AMATEURS Vol.1〜Vol.21, NO MOTIVE, HONEY I BLEW EVERY BODY(アダルトDVD),

ゲーム機・ハード, 周辺機器

22,300円XRGB-1, 8,500円XAV-2S, 22,800円レーシングコントロール・フォーミュラーT2, 25,800円NEC-PC-3D Engine-3D アクセラレーター, 15,800円3D専用グラフィックアクセラレーター(アイオーデーターとメルコ) 87,300円ミュージ郎SC-88PRO, 52,300円ミュージ郎88ST,



ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円〜地域により異る）。
- 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
- その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

- 営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369

〒371 前橋市新前橋町17−13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉

電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>		
PC-9821	Xa13/W12	¥143,000
PC-9821	Xv13/W16	¥160,000
PC-9821	Xc13/M7 A,B	¥182,000
PC-9821	Xc13/S5 A,B	¥170,000
PC-9821	Xc16/M7 A,B	¥238,000
PC-9821	Xa16/W16	¥162,000
PC-9821	Xa16/W30	¥190,000
PC-9821	Xa20/W30	¥228,000
PC-9821	Xv20/W30	¥266,000
PC-9821	Ra20/N30	¥254,000
PC-9821	Ra20/N12	¥226,000
PC-9821	Ra18/N20	¥224,000
PC-9821	Rs20/B20	¥328,000
PC-9821	Rv20/N20	¥349,000
PC-9821	V12/S7RC	¥149,800
PC-9821	V13/S5RD+一太郎	¥154,000
PC-9821	V13/S5C3,D3	¥170,000
PC-9821	V13/M7C2CPUのみ	¥162,000
PC-9821	V16/S5C2,D3	¥180,000
PC-9821	V16/M7C3,D3	¥239,000
PC-9821	V16/M7C2,D3	¥224,000
PC-9821	V20/S5C3,D3	¥198,000
PC-9821	V20/S7C3,D3	¥224,000
PC-9821	V20/M7C3,D3	¥310,000
PC-9821	V20/M7E3,F3	¥325,000
PC-9821	V20/M7D2	¥265,000
PC-9821	Ct20/A A,B	¥285,000
PC-9821	Cu16/H A,B	¥213,000
PC-9821	Cu13/E A,B	¥193,000
PC-9821	Cx2/S17T+一太郎	¥126,800
PC-9821	Cx2/S15T+一太郎	¥119,800
PC-9821	Cx13/S5T A,B	¥167,000
PC-9821	Nr166/X30F	¥497,000
PC-9821	Nr166/X30N	¥504,000
PC-9821	Nr150/X14F	¥393,000
PC-9821	Nr15/S14F	¥276,000
PC-9821	Nr15/S10	¥232,000
PC-9821	Na15/X14	¥298,000
PC-9821	Nr13/D10 A,B	¥231,000
PC-9821	Nr12/D10	¥160,000
PC-9821	Na12/S10F	¥251,000
PC-9821	LS150/S14 C,D	¥380,000
PC-9821	LS12/D10 C,D	¥260,000
PC-9821	La10/8 A,B	¥150,000
PC-9821	La7/D5 A,B	¥130,000
東芝	GT-S575051CT/W	¥128,000
東芝	SS-R590071CT/W95	¥138,000
東芝	サテライト200CS-810P100	¥150,000
東芝	リブレット20PA1225JA	¥ 89,800
シャープ	メビウスMN-7150	¥339,000
シャープ	メビウスMN-7350	¥425,000
日立	FLORA3010N3862/40	¥ 29,800

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例で載ってない機種はお問い合わせ下さい
この広告は1月20日現在の価格の一部です価格は毎日変動します。

<モニター>			
NEC	PC-TM151 TV付15インチマルチスキャン		¥ 30,800
NEC	PC-TM173R	17インチマルチスキャン	¥ 58,000
三菱	RD-17F	17インチマルチスキャン	¥ 46,000
三菱	RD-17GX2	17インチマルチスキャン	¥ 67,000
三菱	RD-17G2	17インチマルチスキャン	¥ 77,000
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 71,500
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 64,500
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 58,500
飯山電機	MF-8515F	15インチマルチスキャン	¥ 34,000
SONY	CPD17SF9	17インチマルチスキャン	¥ 66,500
SONY	CPD15SF9	15インチマルチスキャン	¥ 45,800

<プリンター>		
NEC	PC-PR201/65	¥ 64,000
NEC	PC-PR101/T165R	¥ 12,800
キャノン	BJC-240J	¥ 25,000
キャノン	BJC-420J	¥ 38,000
キャノン	BJC-455J	¥ 48,500
エプソン	PM-700C	¥ 44,980
エプソン	MJ-5100C	¥ 88,500
エプソン	MJ-3000C	¥ 60,000
エプソン	MJ-810C	¥ 27,000
エプソン	MJ-800C	¥ 21,000
エプソン	VP-5074	¥ 24,800
富士通	XJ-500	¥ 12,800

<周辺機器>	
ターミナルアダプター SUNTACTS64DAA	¥ 7,800
ISDN PCカード I/O PCINS-128	¥ 19,800
A4カラ-スキャナ シャ-プ JX-320M	¥ 28,800
フルカラーハンディスキャナ NEOS NS-801CL	¥ 12,800
カラーハンディスキャナ NEOS NS-40CLPK	¥ 10,800
モノクロハンディスキャナ NEOS NS-801G	¥ 7,300
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA8MX2	¥ 12,800
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA16MX2	¥ 22,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA32MX2	¥ 42,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB8MX2	¥ 11,800
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB16MX2	¥ 20,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB32MX2	¥ 38,800
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-8MX2	¥ 11,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2	¥ 18,800
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2	¥ 38,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-8MX2	¥ 13,000
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2	¥ 22,000
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2	¥ 42,000
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-64MX2	¥134,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nb/Nr64-16M 各	¥ 11,500
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nb/Nr64-32M 各	¥ 22,300
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr64-64M	¥ 48,000
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E32M	¥ 21,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E64M	¥ 42,000
SIMM有名メーカー製8MB	¥ 3980ヨリ
SIMM〃16MB	¥ 7800ヨリ
SIMM〃32MB	¥15800ヨリ
汎用SDIM I/O DV-SDIM16M	¥ 11,000
CPUキャッシュ I/O NE-XAV512K	¥ 9,500
CPUアクセラレーター I/O PK-Nd75/Ne75-L 各	¥ 4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥ 4,800
ビデオコンバーター電波XRGB-1	¥ 19,500
ビデオコンバーター電波XPC-2	¥ 27,800
ビデオボードALPSVideoHighwayVTR525(ISA)	¥ 28,800
ビデオボード I/O GV-MTV/ISA	¥ 19,800
3Dアクセラレータ メルコWGP-VG2	¥ 13,500
3Dアクセラレータ メルコWGP-VG4S	¥ 18,800
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI	¥ 19,000
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI	¥ 23,800
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX4/PCI	¥ 30,000
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX8/PCI	¥ 37,400
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PVR3D4/PCI	¥ 13,800
グラフィックアクセラレータ メルコWGV-A2VL-BUS	¥ 2,800
アクセラレータ+PCM メルコWSN-V4	¥ 22,800
NEC 拡張シリアル PC-9801-101	¥ 6,800
タッチパネル ALPS GLIDEPOINT	¥ 3,980
SCSIカードELECOMEPC-SCSI-AT(PCMCIA)	¥ 6,800
SCSIカードICMPSC-2401(PCMCIA)	¥ 5,800
SCSIカードメルコIFC-NP(PCI)	¥ 16,400
SCSIカードICMNV-KIT-PIX(INI9100JPCI	¥ 13,800
SCSIカードI/OPCSC-DV(PCMCIA)	¥ 6,800
FDDCRC-FD3.5(98用外付1FDD)	¥ 8,800

<音源>		
サウンドボードNECPC9801-86		¥ 18,900
ローランド	SC88PRO	¥ 65,800
ローランド	SC88VL	¥ 50,500
ローランド	SC55mkII	¥ 40,500
ローランド	ミュージ郎SC-88PRO	¥ 73,800
ローランド	ミュージ郎SC-88VL	¥ 59,500
ローランド	ミュージ郎SC-88ST/SP	¥ 50,000
ローランド	ミュージ郎SC-88ST	¥ 44,800
ローランド	ミュージ郎BOARDIIDOS/V	¥ 21,800
ローランド	ミュージくん	¥ 29,500
ローランド	S-MPU-IIN	¥ 15,500
<MO・HD・CDR>		
I/O	UHDS-2G	¥ 40,800
I/O	UHDS-2G/UPCI	¥ 53,300
I/O	HDVS-2G	¥ 36,800
I/O	HDVS-2G/SPCI	¥ 45,800
I/O	HDVS-2G/98IIIP	¥ 42,800
I/O	HDI-2.1G/98	¥ 37,800
I/O	MOP-230/PCIDE(ノート用MO)	¥ 46,800
I/O	MOF-640	¥ 73,800
I/O	MOF-230	¥ 44,800
メルコ	MOS-S640(外付640MMO)	¥ 85,500
ICM	CD-660S-JRX(ノート用)	¥ 19,800
I/O	CDP-TX6/PCIDE(")	¥ 26,800
I/O	CDP-TX10/PCIDE(")	¥ 32,800
I/O	CDPS-PX10PCSC	¥ 34,900
I/O	CDR-VX24	¥ 66,000
NEC	PC-HD850H	¥ 19,800

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC	JX30SA	¥ 76,000
NEC	JX50MA	¥124,000
シャープ	WD-M600	¥114,000
シャープ	WD-M500	¥100,000
シャープ	MR-1	¥145,000
松下	FW-U1CD330	¥108,000
松下	FW-U1CD300	¥ 82,000
東芝	JW-04N	¥ 45,800
東芝	JW-98GT	¥ 96,000
東芝	JW-V810	¥112,000
東芝	JW-V610	¥ 81,000
富士通	オアシスLX4500NT	¥124,000
富士通	マリオネット	¥116,000
<電子手帳・MDウォークマン>		
SHARP	MI-10DC	¥ 86,800
SHARP	PI-6000	¥ 33,800
SHARP	PI-7000	¥ 43,800
SHARP	PAZ-800	¥ 16,800
SHARP	MD-MS100	¥ 26,000
SHARP	MD-MS200	¥ 31,000
SONY	MZ-R30	¥ 35,000
SONY	MZ-R3	¥ 32,000
SONY	MZ-E30	¥ 28,000
SONY	MZ-E50	¥ 35,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- 新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- 商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- 商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	85,000〜	105,000〜
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	95,000〜	115,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	25,000〜	35,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	35,000〜	50,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T	45,000〜	60,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは2万円高、CX3は2万円高)	70,000〜	80,000〜
PC9821Bs,Xe ,Bp	28,000〜	38,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	55,000〜	70,000〜
PC9801FAU2,DAU7	15,000〜	25,000〜
PC9801　286機	4,000〜	8,000〜
PC9801　386機	8,000〜	13,000〜
PC9801N,DAU2,FA2	10,000〜	20,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	30,000〜	40,000〜
PC9801NS/E (NSは1万円安)	20,000〜	28,000〜
72ピン16M SIMM（32Mは6千円高）	2,000〜	5,000〜
ペンティアム75 DOS/V機（P100は2万UP）	30,000〜	48,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	30,000〜	45,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	35,000〜	45,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	75,000〜	95,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	100,000〜	120,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	140,000〜	160,000〜
PC9821Ap2/u2,Xp	35,000〜	50,000〜
PC9821AS2/u2,Xs	35,000〜	45,000〜
PC9821Ae/u2,Bx4	30,000〜	40,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	80,000〜	100,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000〜	45,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000〜	25,000〜
X68K　エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000〜	40,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	15,000〜	28,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	8,000〜	18,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は3万円高)	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	30,000〜	50,000〜
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1万円高）	10,000〜	18,000〜
FMタウンズマーティ/3DO（8千円安）	10,000〜	15,000〜
250メガハードディスク（容量により上下有り）	8,000〜	14,000〜
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000〜	4,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (6千円安)	7,000〜	17,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

IBM	Aptiva H6F	¥ 279,800
IBM	Aptiva H5E	¥ 229,800
IBM	Aptiva J3Y/J3C	¥ 179,800
DEC	Venturis FXS5166	¥ 179,800
COMPAQ	Prolinea 4100/5 M420	¥ 69,800
日立	Prius note(PCT-PR-NL3M)	¥ 249,800
IBM	Think Pad560-FJE(2640)	¥ 329,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 359,800
NEC	TM151-(15"マルチスキャン/TVチューナー付)	¥ 33,800
カノープス	PowerCapture PCI	¥ 54,800
メルコ	WGP-VX8	¥ 36,800
メルコ	DNS-245S(note HDD245MB)	¥ 14,980
富士通	SMB-640AT(MOドライブ)	¥ 59,800
NEC	PC-IT55DT	¥ 34,980
バルク	3.5" 2HD(500枚)	¥ 9,980

中古お買得品

COMPAQ	Prolinea 4100/4	¥ 39,800
富士通	FMV4100D4L	¥ 49,800
NEC	9821A-E01	¥ 9,980
NEC	PC-KD882	¥ 7,980
NEC	PR101/J110R	¥ 9,980

中古98

NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Cb10/TB	¥ 129,800
NEC	9801Ae/U2	¥ 47,800
NEC	9801FA/U2	¥ 32,800
NEC	9801DA/U2	¥ 22,800
NEC	9801RA2	¥ 14,800
NEC	9801RX2	¥ 9,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	H98 U8-002	¥ 27,800
NEC	H98-80-100	¥ 24,800
NEC	9801NL/A260A	¥ 79,800
NEC	9801NA/C	¥ 79,800
NEC	9801NS/A	¥ 69,800
NEC	9801NS/E	¥ 44,800
NEC	9801NS/T40	¥ 51,800
NEC	9801NS/T	¥ 49,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9801LS5	¥ 12,800

中古Mac

Apple	SE30(4/40)	¥ 39,800
Apple	IIci(5/80)	¥ 29,800
Apple	IIsi(4/FD)	¥ 9,980
Apple	LC630(8/250)	¥ 49,800
Apple	LC II (4/40)	¥ 19,800
Apple	P.B140(4/80)	¥ 39,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 52,800

中古DOS/V

富士通	FMV45NLT4	¥ 79,800
富士通	FMR-50NBX2(S)	¥ 24,800
東芝	EZ486001	¥ 49,800
IBM	PS/V Master(2411-NWC)	¥ 64,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
COMPAQ	Prolinea-4100/4 M420W	¥ 39,800
COMPAQ	Prolinea MT4/66-M340W	¥ 29,800
COMPAQ	DESK Pro XE560 M525W	¥ 49,800
三菱	M3205-C14	¥ 9,980

中古モニタ

Apple	13"RGB	¥ 13,800
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
IBM	ACM1040NV(14"CRT)	¥ 9,800
EPSON	CR-5500(15"H98用)	¥ 8,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
飯山	MF-5017J(17"マルチ)	¥ 29,800
三菱	XC-1498C II	¥ 7,800
NEC	PC-KD882	¥ 8,800

中古ワープロ

富士通	30AX II	¥ 19,800
富士通	30SX401(J)	¥ 39,800
富士通	LX-3500CT	¥ 89,800
NEC	JX5500AC	¥ 84,800
NEC	PWP-5SX	¥ 29,800
SHARP	WD-X500	¥ 49,800
SHARP	WD-C500	¥ 59,800
SHARP	WD-M500	¥ 89,800
東芝	JW-F510	¥ 59,800
東芝	JW-V610	¥ 74,800

その他

SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000

メモリ

TAXAN	168pin 32M DIMM	¥ 17,800
TAXAN	168pin 64M DIMM	¥ 35,800
MELCO	EMW-P8M(72pin 4M×2)/9800用	¥ 5,800
MELCO	EMB-8M(72pin 8M ノンパリ)	¥ 6,800
MELCO	EMB-16M(72pin 16M ノンパリ)	¥ 9,980
I/Oデータ	Think Pad230Cs用 8MB DIMM(3.3V)	¥ 9,980
I/Oデータ	72pin 8M 70ns パリツキ	¥ 6,580
I/Oデータ	144pin SO-DIMM(8M)	¥ 8,800
バルク	72pin 8M 60ns ノンパリ	¥ 4,800
バルク	72pin 16M 60ns ノンパリ	¥ 8,800
バルク	72pin 32M 60ns パリツキ	¥ 18,200

中古パーツ

メモリー	9801DA/RA用(4M)	¥ 8,880
	9801NS/T用(6M)	¥ 9,980
	9801用61互換(2M)	¥ 3,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	9801T用(4M)	¥ 8,800~
	98note用メモリーカード(2M)	¥ 1,980
	98note用メモリーカード(4M)	¥ 4,980
	98note用メモリーカード(8M)	¥ 9,980
	DynaBook用メモリーカード(8M)	¥ 9,980
FDD	9801用内蔵3.5"/5"ドライブ	¥ 4,980~
	DynaBook用FDDドライブ	¥ 7,980~
HDD	9801用内蔵3.5"HDDドライブ	¥ 6,980~
	98Note用(250MB)	¥ 9,800
	98Note用(510MB)	¥ 15,800
	98Note用(810MB)	¥ 19,800
その他	98シリーズキーボード	¥ 2,980
Apple	Appleキーボード	¥ 3,980~
Apple	Apple角マウス	¥ 3,000~
	30pin 1MBX4	¥ 9,980
東芝	2.5" 1.35GB HDD	¥ 27,800
	2.5" 527MB HDD	¥ 13,800
	2.5" 351MB HDD	¥ 6,980
	2.5" 262MB HDD	¥ 9,980
IBM	2.5" 1.2GB HDD	¥ 28,800

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム

- ●初期不良の交換、修理行っております。
- ●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1. **お問い合わせ▶**電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2. **ご注文▶**納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3. **ご入金/発送▶代金のお支払方法**

●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

代引システム

商品代金	代引き手数料
1万5千円未満	500円
1万5千以上~20万	1000円

OTTOの高額買取システム

- ●新品・中古問わず買取いたします。
- ●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1. **お問い合わせ▶**当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2. **ご発送▶**品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3. **送金▶**査定後すみやかに(2~3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報	ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
メールアドレス	ottonet@bell24.or.jp
BBS開局	OTTOネット:03-5256-5233

OTTOのFAX BOX通販 → 03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00~18:00) 定休日:土、日祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

ドッカン超破格

旧型機種全国通販

まだまだいける あの機種この機種がこの価格!

買取 下取交換 強化実施中

ご購入方法は簡単

在庫確認 [お電話 / FAX / 電子メール (インターネット 又は ニフティサーブ)]
⇩
送金方法 [銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換]
⇩
商品発送 [通常は入金確認後 即日中に致します 代引は先送りです]

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。買取や下取交換も行っていますので、買取価格はお問い合わせください。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。
大量不用パソコンの買取も致します。
迅速にお見積りを行いますので、お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ型

<<< CPU 486マシン >>>

AS/U2	(SX-33 3.5" 86)	¥ 39,800
BX/U2	(SX-20 3.5")	¥ 29,800
FA/U2	(SX-16 3.5" FM)	¥ 29,800
FA2	(SX-16 5" FM)	¥ 22,800
H98S-8	(SX-20 5")	¥ 19,800

<<< CPU 386マシン >>>

DA/U2	(DX-20 3.5" FM)	¥ 23,800
DS/U2	(SX-16 3.5" FM)	¥ 19,800
ES2	(SX-16 3.5")	¥ 17,800
DA2	(DX-20 5" FM)	¥ 13,800
RA21	(DX-20 5")	¥ 12,800
RL2	(DX-20 5" ノーマル/ハイレゾ)	¥ 12,800
FX2	(SX-12 5" FM)	¥ 11,800
RA2	(DX-16 5")	¥ 10,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

DX/U2	(286-12 3.5" FM)	¥ 13,800
EX2	(286-12 3.5" FM)	¥ 11,800
UX21	(286-10 3.5" FM)	¥ 9,800
DX2	(286-12 5" FM)	¥ 8,000
RX2	(286-12 5")	¥ 7,500
VX21	(286-10 5")	¥ 6,500
UV11	(V30-10 3.5" FM)	¥ 7,500
VM2	(V30-10)	¥ 4,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

モニタ

15インチ マルチスキャンモニタ		¥ 22,800~
17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 34,800~
KD-881	(15" 0.28mm 9801ノーマル 24K)	¥ 9,500
KD-882	(15" 0.31mm 9801ノーマル 24K)	¥ 7,800
KD-854n	(14" 0.39mm 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
XC1498C II	(14" 0.28mm 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
その他9801ノーマルモニタ		¥ 5,200

NEC PC98シリーズ ラップトップ型

TF71	(386SX-20 TFTカラー HD100M)	¥ 39,800
TW5	(386SX-20 モノクロ 8 HD 40M)	¥ 22,800
LV21	(V30-10 モノクロ 8)	¥ 7,800
PC-386LS	(386SX-16 モノクロ 8)	¥ 17,800
PC-286LS	(286-12 モノクロ 8)	¥ 12,800

プリンタ

インクジェットプリンタ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800~
PR201シリーズ	(15" ドットインパクト方式)	¥ 9,800~
PR101シリーズ	(10" 熱転写方式)	¥ 5,800~
その他旧型プリンタ		¥ 3,800~

ハードディスク

FA FS FX 等用	内蔵 170M	¥ 16,800
DA RA DX RX RL等用	内蔵 100M	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用	内蔵 40M	¥ 5,800
外付340M	(98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 19,800
外付100M	(98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 12,800
外付 40M	(98用 SASIインターフェイス付)	¥ 6,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

98汎用(Cバス) 2M ¥4,500 /4M ¥ 8,500 /8M ¥14,800
72P SIMM 8M ¥5,800 /16M ¥11,000 /32M ¥22,000
FA DA RA H98 等用 内蔵 2M ¥4,800 / 4M ¥7,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 3,900
98ノート用4Mラムカード ¥ 4,800

NEC PC98シリーズ ノート型

NS/T	(386SL-20 モノクロ 8)	¥ 34,800
NS/E	(386SX-16 モノクロ 8)	¥ 29,800
NS	(386SX-12 モノクロ 8)	¥ 21,800
N	(V30-10 モノクロ 8)	¥ 14,800

ノート用HDDパック 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800

その他

外付 5インチ FDD(ケーブル付)	S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5インチ FDD(ケーブル付)	S ¥7,800 / W ¥11,800
86音源ボード	¥ 14,800
FM音源ボード(ノート用も有)	¥ 5,800
2400BPSモデム (MNP5)	¥ 4,800
高級画面フィルター(ガラス製,14",15")	¥ 3,000
NEC マウス(100,200,400カウント切替付)	¥ 1,500
その他マウス	¥ 1,000
各社グラフィックアクセラレータボード(98用Cバス)	¥ 7,800~
各社SCSIボード(98用Cバス)	¥ 5,800~
各社旧型ワープロ	¥ 4,800~
プリンタ / RS232C の切替器	¥ 3,800~
コプロセッサ各種(487,387 等)	¥ 1,800~

◎PC88、FMR、MSX等の レトロ機種や◎
◎特殊ボード、パーツ、ジャンク品等がゴロゴロ◎

この誌面では書ききれない物も沢山あります。
相場は多少変動しますので、お問い合わせ下さい!

今月の 原田店長 おすすめ品!

NEC PC-9801 ES2 ¥17,800
CPU 386SX-16 FDD 3.5"*2 RAM 1.6MB
386機の3.5"モデルの中ではお買い得品!

NEC PC-9801 EX2 ¥11,800
CPU 286-12 FDD 3.5"*2 RAM 640KB FM音源
ゲーム用、サブマシンとしてもお手頃価格

NEC KD-854n ¥ 5,800
14"ディスプレイ ドットピッチ 0.39 24KHz
98用の標準的な純正ディスプレイは、コレ!

○上記、本体+モニタ セットは、1000円引!

銀行での お振込先
住友銀行 立売堀(イタチボリ)支店 普通 543909 イオシス

郵便局での お振込先
記号:14150 番号:80849701イオシス

TEL 06-443-9227 (11:00~19:00) 毎週木曜定休日
FAX 06-444-8287 24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp

IOSYS

〒550 大阪市西区立売堀 6-7-43-707 イオシス

1 今月の特集 Part 1

地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

超特価セール開催中!(3/8迄)代金引換え配送にて即、出荷OK!下取・買取大歓迎!

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00〜PM8:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は1/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回(夏・冬)払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341)普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820)普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162)普通口座2870068
郵便局(郵便振替口座)00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、(株)日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

オリジナルセット PC-9801RA MAX作戦

ベストセラーパソコン「PC-9801RA(386 20MHz)」を「486/120MHz(相当)」にパワーUP

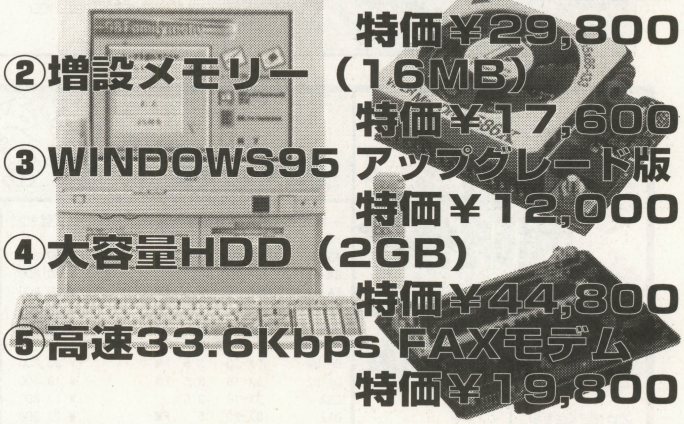
① ベストセラーパソコン PC-9801RA21 ¥13,000より
② 6倍速CPUアクセラレーター EUD-HP ¥23,800
③ 増設メモリー(最大78.6MB) ENL-16M ¥12,800
④ 1.44MBの読み込みも可能! 3.5″FDD ¥9,800
⑤ 高速28.8K FAX/モデムボード RSA-98Ⅱ ¥22,800
⑥ アナログディスプレイ 各種 ¥9,800より

※②は4倍速タイプもあります。
※③は8MB・32MBタイプもあります。

セット割引もございます。お問い合わせ下さい

Cb2大改造計画

今回からは特に問い合わせの多かった「PC-9821Cb2」を大特集



① CPUアクセラレーター VIPER MAX DRIVE 586X 特価¥29,800
② 増設メモリー(16MB) 特価¥17,600
③ WINDOWS95 アップグレード版 特価¥12,000
④ 大容量HDD(2GB) 特価¥44,800
⑤ 高速33.6Kbps FAXモデム 特価¥19,800

キリトリ線

《見積依頼書・注文書》ハード、ソフト併用 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

フリガナ 氏名		電話番号 ( )		FAX番号 ( )	
住所	〒				
メーカー	商品名・型番	備考	メーカー	商品名・型番	備考
お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・ローン	ご連絡のつく日時	月 日 時頃	上記以外の連絡先	( )
通信欄(ご質問等)					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のため折り返し連絡させて頂きます。万一、確認の電話のない場合は、お手数ですがお問い合わせ下さい。

(ベーマガ 3月号)

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

2 今月の特集 Part 2

君のパソコンは、まだ働きたがっている!

98対応 CPUアクセラレーター 一覧表

商品名・型番	倍速	(MHz)	CPU	形状	定価	特価	対応機種
VIPER X Type S ＊	2	24~32	TX468SXLC2	386SX被	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801ES/DS/CS/FS/FX/RS PC-9821初 PC-386M/VR/GE/P
VIPER X Type P	2	32	TX468SXLC	386DX交換	¥14,800	**¥11,800**	PC-9801DA/RA PC-386S/V
VIPER POWER MULTi PNT-33	2.5	83	iP. ODP-83	4860DP	¥55,800	**¥43,800**	PC-9801BA2/BS2 PC-9821As/Ap
VIPER POWER MULTi PNT-25	2.5	63	iP. ODP-63	4860DP	¥53,000	**¥41,800**	PC-9801BX/BX2 PC-486P
VIPER POWER MULTi VM-4	3	100	iDX4/100	4860DP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Cs2
VIPER POWER MULTi Ce4	3	75	iDX4/75	4860DP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Ce2
VIPER POWER MULTi 586CX	3	100	Cx5x86/100	CPUボード	¥49,800	**¥39,800**	PC-9821CX
VIPER POWER MULTi 586CXL	4	133	Am5X86/133	CPUボード	¥27,800	**¥22,800**	PC-9821CX
VIPER POWER MULTi 586Cs2	4	133	Am5X86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Cs2
VIPER POWER MULTi 586Ce2	4	100	Am5X86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Ce2
VIPER Max Drive 586X	4	100~133	Am5X86/133	486交換	¥39,800	**¥29,800**	PC-9801BA3/BX3/BX4 PC-9821Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce PC-486HG/HX/RS/MR/MS/MU/MV
VIPER Max Drive 586G	3	75	Cx5x86/75	4860DP/交換	¥49,800	**¥39,800**	PC-486GR/GR+/GR Super
VIPER Max Drive 586S	3	75	Cx5x86/75	4860DP	¥49,800	**¥39,800**	PC-486SE/FE
EUA-QP (OM)	4	133	486相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821As/Ap/Ae
EUF-H (OM)	6	96	486/96相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801FA
EUB-H (OM)	6	120	586/120相当	ハイパーメモリーCPU	¥39,800	**¥31,800**	PC-9801BX/BA
EUB-Q (OM)	4	80	486/80相当	ハイパーメモリーCPU	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801BX/BA
EUD-HP (OM)	6	120	486/120相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801DA/RA51
EUD-Q (OM)	4	80	486/80相当	ハイパーメモリーCPU	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA51
EUZ-Q (OM)	3	75	486相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801BX2/BA2/BS2
HAS-33TP	3	100	586/100相当	486交換	¥27,000	**¥21,800**	PC-9801BS2/BA2/BA3/BX3/BX4 PC-9821As/Ap/As2/Bp/Bs/Xe PC-486FR
HFA-16HS	6	96	486/96相当	486交換	¥44,800	**¥34,800**	PC-9801FA PC-486GF
HFA-16QS	4	64	486/64相当	486交換	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801FA PC-486GF
HBX-25TS	3	75	486/75相当	486交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801BX/BX2
HDA-C20TJ	3	60	486/60相当	386DX交換	¥18,000	**¥14,800**	PC-9801RA/DA
HCX-33TP	3	100	586/100相当	CPUボード	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Cx
PK-686P125	2	100	686/100相当	PODP	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Xa7/V7
PK-586x4	4	80~100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX/BX2/B PC-9821Be/Ae
PK-586x3	3	100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX3/BX4/BS2/BA2/BA3 PC-9821Bs/Bp/As/As3/Ap/Xe
PK-Cx100-L	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥34,800	**¥29,800**	PC-9821Cx
PK-Cx66-L	2	66	iDX4/66	CPUボード	¥24,800	**¥21,000**	PC-9821Cx
PK-A486Cx80-A	4	80	Cx4x86DX2-V80	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA
PK-Cx486DRX2	2	66	DX2/66相当	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA PC-386初/V/GS
PK-Cx486SRX2 ＊	2	40	486/40相当		¥29,800	**¥23,800**	PC-9801ES/RS/DS/FS/FX PC-9821初
PK-EP486D-L	4	33	486/33相当	386DX交換	¥17,000	**¥15,000**	PC-386V/S/G/GS
PK-EP586x4	4	100	686/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486GR/Supre/HG
PK-EP586x3	3	100	686/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486FR/FS/SR
PK-V486/87SW2-L ＊＊	2	20	486/20相当	286交換	¥37,000	**¥28,800**	PC-286V
PK-VG486/87SW3-L ＊＊	2	33	486/33相当	286交換	¥42,000	**¥34,000**	PC-286VG
PK-K486S50-L ＊＊	4	50	486/50相当	286交換	¥24,800	**¥21,000**	PC-9801RX/DX/UX/EX/VX

＊＝CPUのバージョンチェック要　　＊＊＝買い換えをお薦めします。

お知らせ

①2月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中!（御来店頂いた方に限ります。）

② 誠に勝手ながら2/9（日）は休館日の為、3/31（月）は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1~6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

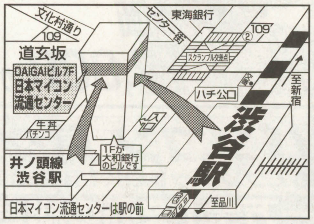
今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

富士通 DESK POWER 各種

★DESK POWER
●DOS/VのCRTセットモデルが超特価
●15″CRT一体型から17″タワー型まで各機種超特価

特価 ¥89,800より

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,827	¥8,300

クレジット表は、消費税込みの価格です

Acer Mate 486VP

★Mate486VP
●DX2/66MHz
●17″CRTセット

特価 ¥52,800

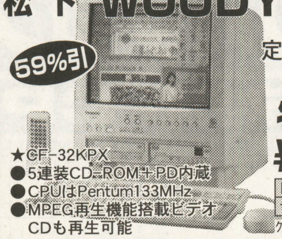
回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,919	¥9,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

松下 WOODY PD

定価 ¥398,000

59%引



★CF-32KPX
●5連装CD-ROM+PD内蔵
●CPUはPentum133MHz
●MPEG再生機能搭載ビデオCDも再生可能

特価 ¥158,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,570	¥14,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

パソコン懐かしの市

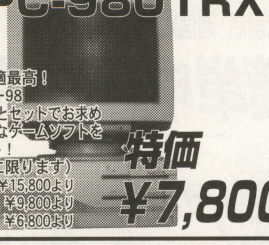
メーカー・商品 OR 型番	販売価格
CPU	
シャープ CZ-653C-BK	¥27,000
富士通 FM-TOWNS SH2	¥21,000
富士通 FM-TOWNSⅡHB2J	¥59,300
富士通 FM-TOWNSⅡHR20	¥27,800
富士通 FM-TOWNSⅡHR200	¥29,500
富士通 FM-TOWNSⅡMF20A	¥36,300
富士通 FM-TOWNSⅡMX340W	¥59,300
富士通 FM-TOWNSⅡUX20	¥13,400
富士通 FMV-TOWNS H	¥159,800
富士通 FMV5DSE253	¥125,800
富士通 FMV5DSE51	¥156,400
Apple Mac LC575	¥50,800
エプソン PC-286LE-H20	¥14,200
エプソン PC-286VE-STD	¥8,300
エプソン PC-286VF-STD	¥8,300
エプソン PC-486GR2	¥33,800
エプソン PC-486MU2 IWM2	¥38,900
NEC PC-9801BX2/U2	¥33,800
NEC PC-9801FS/U2	¥23,600
NEC PC-9801UF	¥15,900
NEC PC-9821Cb2/B	¥63,500
NEC PC-9821Cb3/TA	¥91,800
NEC PC-9821Ct16/FA	¥220,100
NEC PC-9821CX13/S7B	¥117,300
NEC PC-9821Cx13/S7MA	¥134,300
NEC PC-9821V12/S5RA	¥113,000
NEC PC-9821V13/S5C3	¥134,300
NEC PC-9821Xa13/K16	¥118,800
NEC PC-9821Xe10/4	¥59,300
NEC PC-9821Xe10/4Y	¥66,300
NEC PC-9821Xv13/R16	¥142,800
エプソン PCVN450S	¥42,300
ゲーム機	
松下/Panasonic FZ-1	¥7,400
松下/Panasonic FZ-10	¥10,800
SEGA HSS-0119	¥10,800
SEGA SEGA SATURN	¥14,200
SEGA キッズギア	¥6,600
任天堂 スーパーファミコン	¥5,200
SEGA メガドライブ2	¥4,900
ゲーム基盤	
カプコン 19XX	¥58,000
日物 お嬢さん	¥1,000
ナムコ ギャプラス	¥28,000
DYNAX クイズ合衆国	¥2,000
セガ クラッチヒーター	¥2,000
カプコン ストリートファイターⅡTURBO	¥5,000
日物 セカンドラブ	¥1,000
ナムコ ドラゴンバスター	¥38,000
ビスコ ドリフトアウト	¥6,000
カプコン ニモ	¥58,000
SNK ファイティングゴルフ	¥2,000
セガ フラッシュポイント	¥16,000

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
セガ ボナンザブラザーズ	¥18,000
カプコン 闘いの挽歌	¥32,000
日物 麻雀革命	¥1,000
CRT	
シャープ 14M-522C	¥4,000
DENON BD-410	¥8,300
メディックス CMC-141AN	¥12,500
三洋 CMT-A14HC	¥8,300
シャープ CZ-603D-BK	¥18,700
シャープ CZ-613D-BK	¥25,300
富士通 FMT-DP531	¥19,300
富士通 FMT-DP533	¥21,000
富士通 FMT-DP5361	¥23,600
富士通 FMT-DP8711	¥29,500
富士通 FMV-DP831	¥27,800
東映 FTC-12GTU-H	¥3,200
ビクター GD-V140	¥6,600
HYUNDAI HCM-401J	¥8,300
MAG LX1464S	¥23,600
飯山電機 MF-5015	¥27,800
NEC PC-KD1421	¥8,500
NEC PC-TV352	¥27,800
NEC PC-TV353	¥25,300
三菱 RD-15DⅡ	¥25,300
コンパック VGAモニタ	¥12,500
FDD	
メルコ CDI-8FB	¥13,400
メルコ CDS-6C	¥28,700
I/Oデータ CDV-AB10	¥14,200
緑電子 CXA-602	¥10,800
アイドルJ AFD-501	¥8,300
THKシステム FD-501	¥8,300
アキュレート FD-5W	¥8,300
エレコム FDD5W	¥10,800
ポップ通商 KMF-35F	¥5,700
ロジテック LFD52	¥10,800
NEC PC-9821Cx2-E01	¥9,100
システムサコム SD-05R	¥4,900
メルコ DNN-497	¥22,700
ICM INTER240A	¥11,700
ロジテック LHD-EN200	¥12,500
ニューテック TOWNS内蔵用200MB	¥12,500
アーバンコーポレーション TOWNS用234.6MB内蔵HDD	¥13,400
日本テクサ TXHD520	¥15,100
PRN	
エプソン AP-800PC	¥11,700
シャープ CZ-8PG2	¥5,700
エプソン LP-9200	¥108,800
富士通 MB27410	¥8,300
エプソン MJ-500V2	¥8,300
エプソン MJ-700V2C	¥25,300
NEC PC-PR101/J110	¥10,800
NEC PC-PR101/J110R	¥11,700
日本REM PR-A600	¥6,600

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
スター TR-24f	¥6,600
エプソン VP-1350PC	¥14,200
エプソン AP1000CSF	¥3,200
NEC PC-PR101/Tn103-41	¥3,200
NEC PC-PR201T-15	¥4,000
RAM・I/F・ほか	
9821X用RAM8M	¥6,600
I/Oデータ 98NTⅡ-4MB	¥5,700
98用16MB	¥8,300
98用2MB	¥3,200
98用4MSim	¥3,500
I/Oデータ 98用SIM4M×2	¥5,700
マクセル BN-201	¥4,000
I/Oデータ DV-SIM36-4M	¥3,500
メルコ EAB-8000	¥10,800
メルコ EFB-4M	¥5,700
NEC EMW-P8M	¥6,600
メルコ ENE-4000	¥5,700
メルコ ENP-8M	¥7,400
メルコ EXB-4M	¥5,700
I/Oデータ FJ-SIM32-4M	¥9,100
F・TEC FTO-432S5-166G	¥15,100
沖 IF80327	¥800
I/Oデータ MU34-8M	¥9,100
I/Oデータ NE-SIM32-H4M	¥3,500
I/Oデータ NE-SIM36-4M	¥5,700
メルコ NE34A-4M	¥3,800
I/Oデータ NT34-6ML	¥7,400
I/Oデータ NX34-4M	¥4,000
NEC PC-9821A-B01	¥3,200
I/Oデータ PIO-31SS	¥8,300
I/Oデータ PIO-9234G-8MF	¥8,300
I/Oデータ PIO-CS134-4M	¥4,000
エプソン SDP-5100A	¥16,800
富士通 TOWNS用16MB	¥27,800
富士通 TOWNS用4MB	¥9,100
メルコ VMB-P8M	¥7,400
メルコ VT5-16M	¥21,000
メルコ XRE-4000	¥5,700
メルコ HNS-25T	¥8,300
インテル i486DX2/66	¥8,300
NEC PC-9801NX/C-01	¥10,800
NEC PC-98RL-03	¥2,500
I/Oデータ PK-586X4	¥10,800
Intle SXODP50	¥6,600
東京ニーズ MF-101	¥8,300
Diamond EDDGE3D D2MB	¥15,100
Diamond EDDGE3D V2MB	¥21,000
I/Oデータ GA-968V4/PCI	¥25,300
I/Oデータ GA-KIT98PCI	¥1,500
I/Oデータ GA98NBI/C	¥9,100
NEC PC-9801B3-E02	¥8,300
NEC PC-9821A-E01	¥19,300
メル WSN-A2F	¥10,800

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
R&D FDA-36	¥4,000
富士通 FMT-412	¥21,000
エレコム JC-AD2	¥2,100
マクニカ MIRACLE SCSIⅡ	¥8,300
カノープス SuperCVI(CIM-1104)	¥8,300
KORG AG-103	¥15,100
KORG MIDIミュージックキットforPC-98(WINDOWS)	¥4,900
ローランド ミュージ郎Jr.	¥29,500
富士通 FMT-TU101	¥16,800
エプソン EZ-110A	¥12,500
カシオ QV-10A	¥25,300
富士通 FMM-KB305	¥3,200
富士通 FMT-KB101A	¥2,300
富士通 FMT-KB501	¥2,300
エプソン PCLTP2	¥4,900
電波新聞社 XPC-1V	¥18,500
松下/Panasonic FW-RSU1H	¥8,300
エプソン GT5000WINP	¥24,400
オムロン HS20G-BD	¥25,300
シャープ JX-40	¥12,500
NEC PC-IN503H	¥21,000
NEC PC-IN700/4C	¥38,000
シャープ CZ-6ST1B	¥2,300
NEC PC-SP105	¥4,900
ONKYO PSR2A	¥6,600
アイワ SC-C77	¥8,300
YAMAHA YSTM5	¥10,800
富士通 FMT-SP101	¥8,300
富士通 FMT-SP101	¥6,600
富士通 FMT-SP101	¥6,600
横河 プリンタパーソナリティカートリッジ	¥4,900
富士通 FMT-416	¥8,300
I/Oデータ GI-98	¥25,300
日本テクサ PRO-DUCER	¥8,300
ワコム ArtpadⅡ	¥10,800
ナムコ NEGCON	¥2,700
富士通 OAMO-221	¥2,300
日成電機製作所 FM9624	¥3,200
富士通 FMM-CM301	¥3,200
東芝 JWT2094B	¥4,000
AIWA PV-EF2880WW	¥16,800
アイワ PVAF144V5WN	¥10,800
富士通 OASYS LX3500CT (J)	¥67,800
シャープ WD-07HS	¥10,800
NEC PC-9801-118	¥13,400
NEC PC-9801-86	¥15,100
NEC PC-9801N-J04	¥10,800
αデータ SS10	¥5,700
富士通 FMT-602	¥14,200
サンケン エレクトリック MPS-500JH	¥8,300
シャープ PA-8800	¥5,700

NEC PC-9801RX



★PC-9801RX
●ゲームに最適最高！ベストセラー98
●ディスプレイとセットでお求めの方にお好きなゲームソフトを1本プレゼント！（5″モデルに限ります）
※PC-9801DA ¥15,800より
※PC-9801DS ¥9,800より
※PC-9801VX ¥6,800より

特価 ¥7,800より

NEC PC-9801Cs2

★PC-9801Cs2
●コンパクトな一体型！3.5″FDD2基搭載

特価 ¥32,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,480	¥5,900

クレジット表は、消費税込みの価格です

各社ゲーム筐体（きょうたい）

●JAMM仕様/3ボタンコンパネ

大好評！

●これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
●これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
●家庭用電源で動作します。

特価 ¥19,800より

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付けられます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごと)
2.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
3.保証と補償の違いについて
3-1) 総合保険による「補償」は上記2の内容によります。
3-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

⇦ 本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。（44ページ～ 47ページ）

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお支払いなどお問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本でお届け！
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3～60回 均等払
② ボーナス併用
③ ボーナス一括
④ ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤ 組み合せ自由
⑥ 申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

販売スタッフ募集中！
高卒以上、18～25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

⇦ ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古ゲームソフト通信販売開始

98、WINDOWS、TOWNSに限り通信販売開始！

数が多すぎるので雑誌には掲載しきれません。ご希望のソフト名、お使いになる機種、メディア等をご記入の上郵送又はFAXにてお問い合わせ下さい。（1回のお申し込みは5本程度でお願い致します。）折り返し在庫の有無と価格をお知らせすると共に詳しいお申し込み方法をお知らせいたします。
お電話でのお問い合わせはご遠慮下さい。

お探しの商品見つけます！

緊急速報

●昔のソフトで遊んでみたいのに、パソコンがない!?
懐かしのあの名機お探しの方お電話下さい。

●超古いパソコン
めずらしい限定品お持ちの方ご連絡下さい。

PC-88VA3
CZ-888C（X1TurboZⅢ）
FM-77AV40SX
MZ-80B
カセットビジョン
ファミリーBasic V3などなど

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名	買取り価格	タイトル	機種	定価	タイトル	機種
富士通 FMV-S135（1/2/3）	~¥145,000	♡Girl2	WIN	¥7,700	サクラ大戦限定版	SS
富士通 FMV-SC165（1/3）	~¥168,000	♡Let's！パイレーツトラブル・バカンス	WIN95	¥8,800	メルティーランサー限定版	SS
富士通 FMV-S165（1/2/3）	~¥146,000	THE ART OF となりのトトロ	WIN95	¥5,800	エターナルメロディー	SS
富士通 FMV-S16T5（1/3）	~¥170,000	THE ART OF 天空の城ラピュタ	WIN95	¥5,800	ファイターズMAGAMiX	SS
富士通 FMV-S16P5（1/3）	~¥168,000	THE ART OF 風の谷のナウシカ	WIN95	¥5,800	エネミーゼロ	SS
富士通 FMV-S167（1/2/3）	~¥160,000	♡VIPER-CRT～あすか～初回限定	98	¥8,800	タクティクスオウガ	SS
富士通 FMV-T165（1/2/3）	~¥158,000	ウイングコマンダーⅢ	WIN95	¥9,800	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	SS
富士通 FMV-S207（1/2/3）	~¥200,000	♡きゃんきゃんバニー プルミエール2	WIN	¥8,800	きゃんきゃんバニープルミエール2	SS
富士通 FMV-T207（1/2/3）	~¥250,000	ギアヘッズ	WIN	¥7,800	天地無用！ 登校無用	SS
富士通 FMV-T20M7（1/2/3）	~¥270,000	シリコンスクリーム	WIN95	¥6,800	ダイナマイト刑事	SS
富士通 FMV-T20D7（1/2/3）	~¥300,000	スティーブン・スピルバーグのディレクターズチェアー	WIN95	¥6,800	ぷよぷよSUN	SS
富士通 FMV-TP207（1/2/3）	~¥275,000	♡セガラリー・チャンピオンシップ	WIN95	¥8,800	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ	SS
NEC PC-9821V20/M7（C3/D3）	~¥210,000	♡デリシャスランチパニック	WIN95	¥8,800	サクラ大戦 花組通信	SS
NEC PC-9821V20/S7（C3/D3）	~¥175,000	ナナコSOS	WIN	¥7,800	天地無用！ 連鎖必要	SS
NEC PC-9821V16/M7（C3/D3）	~¥160,000	フィニッシュホールド2WIN	WIN95	¥9,800	ロックマン8メタルヒーローズ	SS
NEC PC-9821V13/S5（C3/D3）	~¥130,000	♡みさとちゃんの夢日記	9821	¥6,800	ブラストウインド	SS
NEC PC-9821Xv20W30	~¥160,000	ライトハウス異次元の扉	WIN	¥9,800	ときめきメモリアル限定版	PS
NEC PC-9821Xv13W16	~¥120,000	ロストマヤ～古代マヤ文明の遺産	WIN	¥6,500	新スーパーロボット大戦	PS
NEC PC-9821Xa13W12	~¥100,000	映画監督物語	WIN	¥9,800	クロックタワー2	PS
NEC PC-9821Xc13M7	~¥165,000	英雄伝説スペシャルBOX '97	WIN	¥19,800	レイジレーサー	PS
NEC PC-9821Ct20/A	~¥240,000	♡欧州誘拐遊戯 PINK☆TIGER	WIN95	¥7,000	ファイナルファンタジーⅦ	PS
NEC PC-9821Cu13/E	~¥140,000	時空戦記魅鬼 COMPETE FILE	WIN	¥7,800	クラッシュ・バンディクー	PS
NEC PC-9821Cu16/H	~¥180,000	失われた文明～巨石文明への旅	WIN	¥6,600	パラッパラッパー	PS
NEC PC-9821Na15/X14	~¥280,000	手段対局	WIN95	¥12,800	アークザラットⅡ	PS
NEC PC-9821Ne	~¥72,000	♡女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達	98	¥7,500	リアルバウト餓狼伝説	PS
NEC PC-9801NX/C	~¥48,000	♡赤い水晶の瞳	WIN95	¥8,800	ルパン3世カリオストロの城・再会	PS
NEC PC-9801NS/R	~¥32,000	太閤立志伝Ⅱ	WIN95	¥9,800	同級生麻雀	PS
IBM AptivaB65	~¥275,000	♡白日夢2	WIN	¥9,800	ドラゴンナイト4	PS
IBM AptivaB75	~¥300,000	不思議の国のアンジェリーク	WIN95	¥5,800	ファイナルファンタジーⅦ	PS
SEGA サターン	~¥9,000	♡魔界	WIN	¥7,800	プリンセスメーカーゆめみる妖精	PS
SONY プレイステーション	~¥9,000	♡瑠璃色の雪	98	¥7,800	峠MAX最速ドリフトマスター	PS
任天堂 NINTENDO64	~¥16,000	♡歪み	WIN95	¥7,800	ゲゲゲの鬼太郎	PS
NEC PC-FX	~¥12,000				レイストーム	PS

大好評！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!!

通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

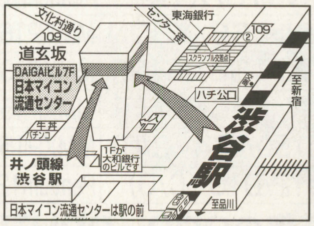
お知らせ
①2月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中！（御来店頂いた方に限ります。）
②誠に勝手ながら2/9（日）は休館日の為、3/31（月）は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱ 日本マイコン流通センターです。

緊急速報
中古ソフト通販解禁
今年からはTOWNSソフトに限らず中古ソフト通販を全面解禁

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け！
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら2/9（日）は休館日の為、3/31（月）は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 0120-01-7773 年中無休 AM10:00～PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455 FAXでのお申込みは 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00～6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら2／9(日)は休館日の為、3／31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定（午前・午後・夜間）

24時間FAX受付
見積りやお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

各メーカー新製品発表!?旧モデル緊急値下げセール

① NEC PC-9821V20/S5
98MATE VALUESTAR (Pentium 200MHz HDD3G) (C3/D3)

定価
PC-9821V20/S5 (C3/D3) ¥368,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥269,000
月々¥25,500の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V20/S7 (C3/D3)	¥408,000	¥320,000
PC-9821V20/M7 (C3/D3)	¥498,000	¥384,000

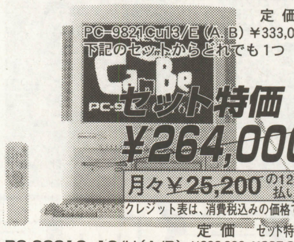
② NEC PC-9821V13/S5
98MATE VALUESTAR (C3/D3/G3)
(Pentium 133MHz HDD1.2GB)

定価
PC-9821V13/S5 (C3/D3/G3) ¥298,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥238,000
月々¥22,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V16/M7 (C3/D3)	¥403,000	¥315,000

③ NEC PC-9821Cu13/E
98MATE CanBe (A／B)
(Pentium 133MHz HDD1.2GB)

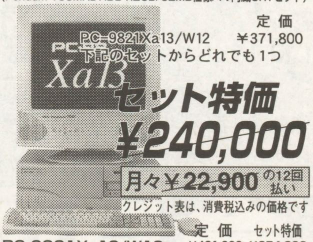


定価
PC-9821Cu13/E (A, B) ¥333,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥264,000
月々¥25,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です。

	定価	セット特価
PC-9821Cu16/H (A/B)	¥393,000	¥305,000
PC-9821Ct20/A (A/B)	¥498,000	¥374,000

④ NEC PC-9821Xa13/W12
98MATE
(Pentium 133MHz HDD1.2GB/32MB仕様/TV内蔵CRTセット)



定価
PC-9821Xa13/W12 ¥371,800
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥240,000
月々¥22,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Xa16/W16 (32MB仕様/TV内蔵CRTセット)	¥421,800	¥254,000

⑤ 富士通 FMV-DESKPOWER S13 (51/52/53)
(Pentium 133MHz)

定価
FMVS13 (51/52/53) ¥268,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥190,000
月々¥18,100の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVSC16 (51/53)	¥358,000	¥280,000

⑥ 富士通 FMV-DESKPOWER S165(A1/A2/A3)
(Pentium 166MHz)

定価
FMVS165 (A1/A2/A3) ¥338,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥230,000
月々¥22,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS16T (51/53)	¥368,000	¥295,000
FMVS16P (51/52/53)	¥363,000	¥285,000

⑦ 富士通 FMV-DESKPOWER S16 (7A1/7A2/7A3)
(Pentium 166MHz/RAM32MB)

定価
FMVS16 (7A1/7A2/7A3) ¥378,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥230,000
月々¥22,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVT16 (5A1/5A2/5A3)	¥338,000	¥270,000

⑧ 富士通 FMV-DESKPOWER S20 (71/72/73)
(Pentium 200MHz)

定価
FMVS20 (71/72/73) ¥498,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥299,800
月々¥28,600の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS20M (71/72/73)	¥558,000	¥420,000
FMVS20D (71/72/73)	¥598,000	¥448,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 WIN	定価
鬼畜王ランス	¥8,500
拘束～淫爛授業～メイドたちの仕事	¥6,800
赤い水晶の瞳	¥8,800

人気ゲームパック2 WIN	定価
白日夢2	¥9,800
魔界	¥7,800
真説 神谷右京 象牙の塔	¥7,800

人気ゲームパック3 98	定価
不思議の国のアンジュリーク	¥5,800
ああっ女神さまっ	¥9,800
ガーゼイの翼	¥9,800

夜のお供に思考型ゲームセット	定価
水滸伝～天導一〇八星	¥9,800
アメリカ横断ウルトラクイズ95スペシャル	¥7,777
ダークシード2	¥8,800

最新3Dアクセラレーター（バイオハザード他付属）	
NEC PC3DEngin	¥29,800

増設メモリー32MB	定価
各種増設用RAM 16MB×2	オープン

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
EPSON MJ-510C	¥39,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,800均一です。

速報 NEC 新製品発表記念大特価セール

	CPU	RAM	HDD	CD-ROM	CRT	コミュニケーション	備考	定価	特価
PC-9821Xa20/W30	Pentium200	32	3G	8		LAN		¥418,000	¥298,000
PC-9821Xc16/M7 (A2/B2)	Pentium166	32	2G	8	17″	LAN		¥363,000	¥262,000
PC-9821Xc13/S5 (A2/B2)	Pentium133	32	1.6G	8	15″	LAN		¥283,000	¥208,000
PC-9821Xb10/F	Pentium100	8					2FDD	¥118,000	¥99,000
PC-9821Na15/X14	Pentium150	16	1.4G	8	12.1″ XGA			¥750,000	¥408,000
PC-9821Nr166/X30N	MMXP166	32	3G	10	13.3″ XGA	LAN		¥770,000	¥538,000
PC-9821Nr166/X30F	MMXP166	32	3G	10	13.3″ XGA	33.6/FAX		¥760,000	¥533,000
PC-9821Nr150/X14F	MMXP150	32	1.4G	10	12.1″	33.6/FAX		¥600,000	¥423,000
PC-9821Ls150/S14 (C/D)	MMXP150	32	1.4G	10	12.1″	33.6/FAX		¥580,000	¥418,000
PC-9821Ls12/D10 (C/D)	Pentium120	32	1G	10	12.1″ DSTN	33.6/FAX		¥398,000	¥286,000

⇦本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。（ 44ページ～ 47ページ）

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6 周辺機器のページ

周辺機器も超特価!

NEC Power VR搭載3Dアクセラレーター PC 3D Engine

バイオハザードでおなじみ
今なら限定でゲームパッドもついてくる

定価¥29,800

特価¥25,800

I/Oデーター Power VR搭載 3Dアクセラレーター GA-PVR3D4/PCI

「Ultim@ te Race™」がついてくる。
「A5/A列車で行こう5」をやりたい人は是非これ!

定価¥18,000

特価¥15,800

	定価	特価
GA-PG3DVX4/PCI	¥39,800	¥31,800
GA-PG3D2/98PCI	¥20,000	¥17,800

メルコ 3Dアクセラレーター WGP-VX8

VRAM8MBの大容量
2Dは2,048×1,536/65536色表示可能
(MPEG再生機能付)

定価¥54,800

特価¥44,800

	定価	特価
WGP-VG4S	¥24,800	¥20,800
	(バーチャコップ付属)	
TGP-VR4	¥18,000	¥15,800
	(VRチップ搭載)	

HDD さらに大容量&低価格

SCSIⅡ98用 I/Fセット

	特価
1GB	¥32,800
2GB	¥32,800

MO リムーバブルで普及率No.1

230MB対応

	定価	特価
SMB-230D2(98,DOS/V)	¥69,800	¥39,800
SMB-230M2(Mac)	¥79,800	¥42,800

640MB対応

	定価	特価
SMB-640D(98,DOS/V)	¥118,000	¥64,800
SMB-640M(Mac)	¥128,000	¥68,000

CD-ROM 8倍速があたりまえ? SCSI

最高速12倍速	¥27,800
8倍速6連装	TEL特価

IDE PCカードセット

	特価
10倍速	¥35,800

IDE ファイルベイ内蔵用

	特価
10倍速	¥21,800

CD-R 自分でCDが作れる!

ライト2倍・リード4倍速

	特価
PCI SCSI 外付	¥69,800
PCI SCSI 内蔵	¥64,800

FDD 5″ドライブの本体に

	特価
3.5インチ×1	¥9,800
3.5インチ×2	¥20,800

電波新聞社 スキャンコンバータ XRGB-1

●ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン(15KHz/31KHz)に
※DISPLは31KHzのみ
●SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

定価¥26,800

特価¥22,800

フロアーデスク PWT-410W(座卓タイプ)

定価¥19,800

特価¥13,800

フローリングのお部屋におしゃれにマッチ。
(キーボードスタンド付)

	定価	特価
SET-200(座イス)	¥12,000	¥7,200

パソコンデスク RPC-A1

サイズ 540W×700D×1360H
スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル中板は2段階に設定できます。

定価¥24,000

特価¥9,980

※イスは別売です。

	定価	特価
RPC-D113S-WD	¥40,000	¥19,980
(975W×815D×1345H 21″CRT/タワー型対応)		

DOS/Vパソコンで98ソフトが動く?!

エプソン プラットフォームエミュレーター

	定価	特価
98/V(2.1)	¥9,800	¥7,800
98/Vアクセラレーター	¥29,800	¥21,800
98/Vキット	¥49,800	¥36,800

電波新聞社 スキャンコンバータ DISPL

新製品

定価¥19,800

特価¥14,800

ビデオスキャンコンバータユニット XPC-2

●パソコンのアナログRGB信号を家庭用テレビで見られるように変換
●ビデオ/S出力が可能なのでビデオデッキで録画も可能

定価¥39,800

特価¥31,800

ノートパソコンにデスクトップの予備に 98用キーボード

修理代より安い!

特価¥5,800

カードの利用も全国OK!!

オリコ ミリオン JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店 店頭にて
中古ゲームソフト480円より

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お知らせ
①2月末まで渋谷駅前店にて恒例ソフトフェアを開催中!(御来店頂いた方に限ります。)
② 誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

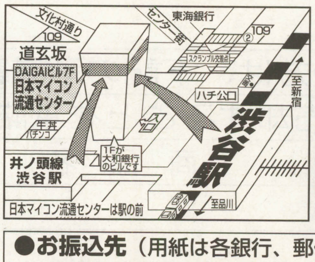
受付時間 AM10:00〜PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊖6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊖1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊖2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊖451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

中古通販発祥の地 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

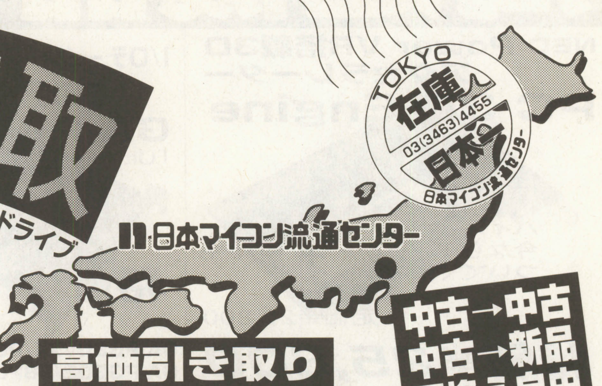
あなたのパソコン欲しがっている人が必ずいます!!

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CD、ドライブ

特に高く買います。



高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告4ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

下取りの方

買い換え希望の商品を記入して下さい。

お売りになりたい方　ハード

ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。

ソフト

「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。　●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

✂ キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

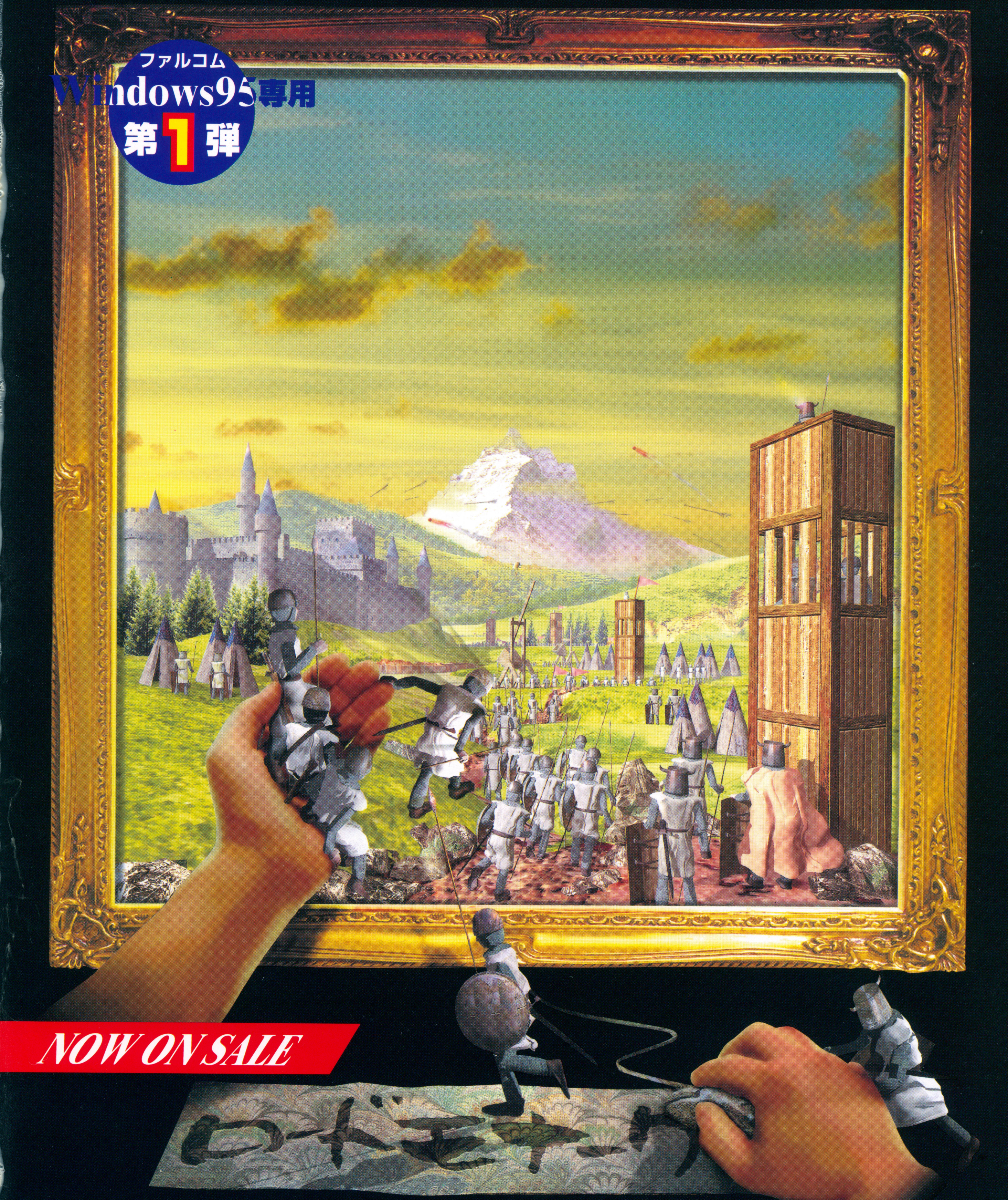
フリガナ 氏名	㊞	生年月日 昭和・平成　年　月　日生（　才）	電話番号 （　　）　ー
住所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。	保護者氏名	㊞

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。　★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。



新感覚リアルタイムSLG

ロードモナーク・オリジナル（Windows95専用）

メディア：CD-ROM　価格6,980円

■操作やルールは驚くほど簡単！その上ゲーム性は奥深くクセになること間違いなし！
■Windows95専用でさらにパワーアップ

通信販売でも購入できます。（消費税、送料サービス）●ソフト購入（5,000円以上）の場合、商品が届いたときに代金をお支払いする便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

マルチメディアのNEC

NEC

ビジネスのプロフェッショナルノート誕生。

NEW
98 NOTE Lavie ラヴィ

Windows® 95/Windows® 3.1 model

PC-9821 Nr166/X30F・・・・標準価格760,000円(税別)

■MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(166MHz) ■13.3インチハイレゾTFT(1024×768ドット表示可能)*1 ■OS:Windows®95/Windows®3.1 ■大容量メモリ32MB ■DATA33.6Kbps(FAX14.4Kbps)の高速FAXモデム ■最大11倍速(平均10倍速)CD-ROMドライブ ■大容量HDD約3GB

PC-9821 Nr150/X14F・・・・標準価格600,000円(税別)

・MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(150MHz)・12.1インチハイレゾTFT(1024×768ドット表示可能)*1・OS:Windows®95/Windows®3.1 ・大容量メモリ32MB・DATA33.6Kbps(FAX14.4Kbps)の高速FAXモデム・最大11倍速(平均10倍速)CD-ROMドライブ・HDD約1.4GB

Windows NT® Workstation4.0 を搭載したイントラネットのためのノートも新登場。

PC-9821 Nr166/X30N・・・標準価格770,000円(税別)

・OS:Windows NT®Workstation4.0 ・100MbpsLANインタフェース内蔵 ・MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(166MHz) ・メモリ32MB/HDD3GB ・13.3インチハイレゾTFT ・最大11倍速(平均10倍速)CD-ROMドライブ内蔵

MMX® intel inside pentium® PROCESSOR

Genuine Microsoft Products
Designed for Microsoft® Windows®95
Microsoft® WindowsNT® Workstation with Microsoft Internet Explorer

*1 ウィンドウアクセラレータのディザリング機能により実現。*ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows NT®/95/3.1のもとで動作可能なものをご確認の上ご使用ください。Windows NT®Workstation4.0の正式名称はMicrosoft®Windows NT®Workstation Operating System Version4.0です(Microsoft®Internet Explorer Version3.0 日本語版 標準搭載)。Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。Windows3.1の正式名称はMicrosoft Windows3.1 Operating Systemです。Microsoft、Windows、Windows NTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。Intel Insideロゴおよびpentium、MMXはIntel Corporationの登録商標です。画面はハメコミ合成です。

*ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

*PC-9821 Nr166/X30Fには、Windows®95とWindows®3.1の両方のOSをインストールしており、本体最初の起動時に何れか片方のOSのみを選択して使用することができます。なお、選択しなかったOSに変更したい場合はご使用になりたいOSの購入が別途必要になります。

FAXサービス 東京:03-3769-9821 大阪:06-304-9821(電話番号・FAX番号はよくお確かめのうえおかけください。)

本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。

2109 (98note Lavie 情報BOX) アップデートサービス情報BOX 7403 (Windows3.1第2回) 7416 (Windows95サービスパック) 7440 (Windows NT 3.51)

●98noteLavieの情報をインターネットでもご提供。URL:http://www.nec.co.jp/98/ ●新商品情報はパソコン通信でも提供中! BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには BIGLOBEに加入している必要があります。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(387)6555 東京03(3452)8000 名古屋052(722)9800 大阪06(930)9821 九州092(262)9800 受付時間:9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01東京都港区芝5-7-1NEC10-28560 98note Lavie(マイコンBASICマガジン 2/8)係までお送りください。

定価500円(本体485円) 雑誌18361-03 T1018361030504

第十六巻第三号通巻一七七号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年二月二十五日印刷 一九九七年三月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

3

各種プログラミング言語のホームページを大紹介！

クリエイターのためのインターネット活用

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全294本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社